

HKABC ABC
卷頭特集！DREAMCAST大量新作深入介紹
1999年11月20日
114
遊戲誌
完美版
GAME PLAYERS
MAGAZINE
Tactics Cover Special
LANGRISSER MILLENNIUM
全新遊戲系統與你踏入新紀元
Special Feature
街機動作雙翼齊飛
餓狼 MARK OF THE WOLVES・CRISIS ZONE
免費贈送兩大附錄
集影像及資訊於一身之遊戲誌動感VCD
美少女遊戲專輯GAmepLayers autumn '99
Let's focus on Dreamcast!
VIRTUA STRIKER ver.2000.1
BIOHAZARD CODE:Veronica
神機世界 EVOLUTION 2
烙印戰士 BERSERK…
遊戲誌全攻型攻略
機種 形式 類型 款款有齊
西遊記
超級機械人大戰64
東巴！THE WILD ADVENTURE
REVIVE…蘇生
ARC THE LAD III
PAC-MAN WORLD
WORLD TOUR CONDUCTOR
SD GUNDAM G GENERATION ZERO
售價港幣35元正
4 895011 311148
© 1999 NCS／SANTA CHARACTER DESIGN:介錯



上網新手，容易暴走！
帶您開拓網上新宇宙，為您網上導遊
Hello
Internet!!
一本全面認識Internet不同元素的上網手冊
上網每一細節，完全爲您展現！
上網軟硬件安裝指引、如何使用ICQ、瀏覽器完全利用、設定E-mail收發Step by Step、設定Newsgroup……

遊戲誌攻略別冊系列

你是否現在才開始玩球會？
你是否為隊內大小事務感到煩惱？
你是否很想找尋實力高強的頂級球員？
你知不知道怎樣設定訓練才會更有效率？
如果你是上述任何一類人，這本攻略本相信必定很適合你！

遊戲誌攻略別冊系列

Dreamcast

J.LEAGUE 創造職業球會 COMPLETE DATA GUIDE

Game Players

十二月上旬強勢登場

售價港幣五十元正

收錄資料最詳盡，集歷代心血結晶而成
真正稱得上 COMPLETE 的完全攻略本





遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

VOL.114目錄 1999年11月20日

NOTES FROM EDITOR

不經不覺，又踏入一年最尾聲的時候，各大廠商們紛紛將手頭上的重點商品推出市面，以配合這個黃金消費檔期。原本鬧得熱哄哄的軟件陣容剛剛有所變動，《DRAGON QUEST VII》與《超級機械人大戰α》相繼延期，對期待它們的玩家來說真是一個不幸消息，但想深一層這替大家省回一口氣購買多個新作的痛苦經歷，又似乎未嘗不可。

今期我們贈送的別冊與以往有點不同，那就是把快將推出或剛發售不久的美少女遊戲輯錄起來，製成這本美少女別冊「GAmepLayers」，意思即是「GAL Game Players」，希望大家喜歡啦。(福田)

遊戲索引(以遊戲類型及筆順排序)



遊戲類型解說

ACT ....動作遊戲
ARPG ....動作角色扮演遊戲
AVG ....冒險／文字冒險遊戲
ETC ....電子小說／其他類型遊戲
FIG ....對戰格鬥遊戲
PUZ ....智力／方塊遊戲
RAC ....賽車遊戲
RPG ....角色扮演遊戲
SLG ....模擬／育成／戰略遊戲
SOC ....足球遊戲
SPT ....體育運動遊戲
SRPG ....戰略角色扮演遊戲
STG ....射擊遊戲
TAB ....桌上遊戲

攻略資訊港

熱點新作

絕對詳盡 Dreamcast 新作多面睇



GP 樂園

新一代美少女酒井彩名

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
◆顧問編輯／JAMES WONG
◆執行編輯／福田、MS、赤目黑龍
◆編輯部／山寺良牙、MARKS、小璘、時雨、一輝、阜林三郎、SAM、悟空、南宮．濁
◆特約筆者／R.Ryan、露加、ABO、歐陽明
◆封面設計／JOAN、子濃
◆美術部／子濃、ANDY LEUNG、KAN、JOAN、SING
◆助理市場經理／CHRISTINE LAM
◆廣告部／ATUS NG　電話／2511-8208
◆電腦分色／EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING、TOMATO EXPRESS LTD.
◆印刷／凸版印刷(香港)有限公司
地址／新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址／九龍長沙灣通洲西街1064-66地下B座
電話／2720-8888

使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1~2小時休息10~15分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強烈震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、溦水拭抹本書。
6. 由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影像，大家可慳番啖氣。

為健康着想之注意事項

● 請避免於疲倦或睡眠不足時閱讀本書。
● 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
● 有部份人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外，若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查(當然，生死與否和本刊無關)。

LOOK!編輯TALKING

慘極的黑龍話

◆噢！今期真是不幸，給人浪費了黑龍差不多3天的時間，在工司內呆坐的日子真不好受呢！

◆天啊！今個月實在是非常多錢要用，又有LD，又有DVD，遊戲就更不在話下，仲有就係新出的9盒BB戰士，還有200號的BB戰士原祖高達，天呀！錢呀！

◆嘩！咁都得，早前推出的Dreamcast SLG遊戲《SEAMAN》竟然有漫畫連載，雖然遊戲本身好「地底」，不過亦算是相當不俗，漫畫方面亦是可以接受的呢！

◆勁！近兩期的「WONDER SWAN」抽獎反應實在太過強烈了，來信簡直可以用排山倒海來形容，真是非常多謝大家的支持呢！



流星雨之緣・南風獨之願

人基本上都是相信著某些東西而生存的，例如相信神，相信偶像，心目中的英雄又或者是金錢，間中也會有人說只信自己，其實這種人最為懦弱。兜了那麼大個圈到底南風想說甚麼？南風很喜歡握著事物時的真實感，許久以前，我認為不能用手緊握著的東西都是不可信。近日，因工作關係令我的生活再次變回日夜顛倒，居然在清晨五點幾獨個兒站在冷清的車站呆等，整條街只有我一人。這樣的情境令我想起一年前的冬天，正站在自己屋頂觀看獅子座流星雨的時候，那時我對家兄說：「如果流星雨是這麼靈驗的話，那就不如保佑我在來年能夠出到漫畫。」沒想到這樣欠誠意的說話也會收到回應！雖然這是個相當不際的回應，但若以誠懇度去計算的話又確實差不多。今年，獅子座流星雨又來了，我仍舊會上屋頂看，仍舊會許同一個願，但並非希望得到甚麼回報。其實作為一個人，可以隨意去相信一些虛無飄渺的東西經已很幸運，根本不需在乎結果。夢不一定要實現，只要經常有就是了。

……山寺良牙…………

最近和將來均會有很多事要做，繁忙不已，心情又差到極點，不想說太多，亦不遇上某人，今期就此收「鍵」來預備下回工作。

慘過大病——J.J話

◆上星期房間裝了八達通型的電子鎖，雖然好像很先進，但當發現這個鎖是會當機之後，實在無話好說。

◆繼RONALD之後，早幾天在下終於找到另一位同事MARCO助我VIDEO GAMES的工作，兩人的能力都令在下感到滿意，希望日後能有更多空間讓他們兩人發揮。

◆和女朋友去海洋公園玩了一天，發覺香港的過山車和日本的還差一段距離……原來自己已經有近10年沒有坐過吊車……熊貓原來真係竹不離口的……一眾海豹比放假時的在下還要懶……唔知迪士尼建成後這個公園的命運會如何呢…………

好像患了渴睡症的悟空

◆今期不知何故筆者好像患了渴睡症一樣，個多星期以來睡的時間比工作時間要多，幸好手頭的工作還可以做清，要不然後果真是不敢想像。

◆前幾天記起有位朋友在大概8月尾對筆者說的一番話，內容是現時這環境真的「不能」，但下個月新工作開始後便「可能」，但是現在已經是11月中，不知是那位朋友貴人善忘還是有我「心」呢？

◆兩腳怪獸說想打籃球，球已經出現很久，但到現在都只是到過籃球場一次，究竟又是貴人善忘還是……

◆自己球會的球隊差不多已到達五角全爆之景，年事亦已步入高年，想信已可出來拜會各位世叔伯，但會不會再舉行球會比賽呢？

★ 下個星期便是筆者的生日，究竟會不會有人和自己慶祝慶祝呢？

P.S：在此先向在11月22日生日的朋友說聲生日快樂。

充滿野心的小璘——

★小璘終於也算是忙完公司的工作最重要的部份，可以說是暫時輕鬆了少許(其實還有一些更繁複的事要做……)，因此小璘便打算在這時進行自己的《卒M》計劃，嘿嘿！！

★《卒M》計劃一：封面打算用有紋的厚紙＋黑白影印，希望能比上次的《心跳》好和造到預期效果吧！

★《卒M》計劃二：內頁若以A5 SIZE出的話，可能會更適合主題和慳點時間。

★《卒M》計劃三：還是要將想好的故事重新整一下，不然就忘掉了…

★《卒M》計劃四(？)：還有很多很多事要做，希望能夠有多點時間吧！

★對不起！以上全是小璘作記事用，若看不明的話便不要看好了。

今期說話多多的SAM

- 游手好閒世上唔只得佢一個，大家唔好估錯。
- 雖然佢都係肥人一名，不過呢次唔關佢事，係另有「肥」人。
- 權威人士唔好被人誤導。
- 成班兄弟做得好好，繼續努力。
- 就快又要面對宿命，天意弄SAM。
- 短時期的磨練，希望能學以致用，造福兄弟。
- 今個月好多人生日，一次過講晒：「生日快樂！」
- 儲錢進度緩慢，要加油！
- 事情已過，筆者已不再苦惱。
- 「本鄉猛」的改造手術注定失敗，之後仲可以用D能力對付番「組織」，大快人心。
- 三人眾已有兩名被改造成怪人，嗚呼哀哉！
- 「鎖匙」響聲越來越遠，真係還神都還唔切。
- 會記住四個人同一班靚姐姐，不如留低個聯絡電話(只限靚姐姐)。

IKI話「蘿蔔頭64，救命呀～」

「仰視浮雲馳，奄忽互相踰，風波一失所，各在天一隅。」

從來人生聚散如浮雲，無論親情、友情，以致愛情皆是亦然，但願大家珍惜眼前人。

以天下為己任，對社會責任心太重的人，弱點是過份認真，往往把一己的行為看得太重要；因此在某程度上看來，這種所謂「入世」思想，其實只是自我中心，奉行英雄主義的表現罷！少年人往往自恃「凌厲猛剛」，單憑一股狠勁便自以為無堅不摧，急於批評、清除眼前所見的「不平事」，殊不知自己也會有錯，直到有日「誤傷義士」始心生自咎，明白單憑那不可一世的銳氣只會令他人跌倒。唯有舉重若輕、不為名利成敗所勞役，才是真正「大巧不工」的處世之道。

前景同樣是一片黑暗的MS話——

◆火星人所說的「商討」；就是將已決定的事情告訴給人聽，而當事人是不能反駁，因為一切都已成大局…無法改變…無法阻止…直到永遠…MS最討厭這樣被別人控制。(T_T)

◆MS剪短了頭髮後，想不到受到佢的責怪……只好再一次留長些頭髮(>_<)

◆死期將近…要盡快完成手頭上的工作…否則…

◆最後、真的很希望明年的6月快些來臨……但…過到今年已經可以偷笑……

如願以償的阜林三郎

在有財力人士(大小姐也)的協助下，本人從好友未拎小姐處購入了iBook一台！由於只是買來在某雜誌亮相一陣子，從沒使用(未拎小姐是不用Mac的)，所以新淨非常，加上價格相宜，本人毫不考慮就勸服大小姐借錢購入。現在總算完成了加入SoHo族的第一步，跟著便著手替iBook升級，讓這個小朋友能夠行得走得，最後多謝奇課長這個中間人從中搭路！

除了iBook外，還在上期完成後買了新電話。因為實在忍不住舊電話的損壞程度了，加上一來已過了保養，整來花錢，二來新電話是舊機的升級版，不用再學，有些東西還可留來用，正合本人愛躲懶的性格。不過買了後，這個月的確如上期所說——無錢……

自討苦吃的時雨話：

- 今日好忙，就快斷氣。
- 好想玩《DOA2》。
- 《AC》好似好正。
- 但我又玩開《UO》……
- 《DIABLO 2》延期，好唔高興。
- 突然愛上了某事，奇怪、奇怪……
- ……
- ……
- ……無氣了，下期再寫。

不斷自找煩惱的MARKS

由於身邊的朋友最近紛紛購買了新電腦，令到擁有只得200MHz CPU電腦的筆者突然心裏出現購買新電腦的慾念，而這個慾念其實已經積累了很久很久，因為筆者除了討厭它經常當機之外，而且又覺得它已經不能應付現時推出的電腦遊戲。不過筆者又覺得購買新電腦未免貴了一點，但又想增添多一部電腦在家中，所以筆者正在不斷自找煩惱。

福田君話——

今期又要趕稿，進度極不理想，所以沒有東西想寫，唯一是希望生活可以過得充實一點。還有，就是希望這個聖誕節會過得快樂點啦～

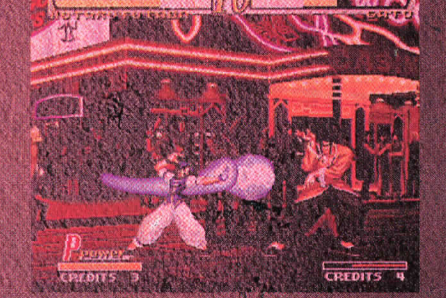
P.S.好想放假呀～好想睇Laruku Countdown Concert呀～好想抖抖呀～



遊戲誌動感VCD專頁

如果大家想睇保證第一手嘅街機遊戲畫面，
相信只有互動遊戲誌先至可以幫到你！

最新街機情報大公開
《DEAD OR ALIVE 2》新鮮滾熱辣獨家片段
《JUMBO！ SAFARI》帶你走遍野生樂園
《CRISIS ZONE》單人匹馬火拼兇徒悍匪
《救急車》齊齊做個稱職醫護人員
當然重有《餓狼 MARK OF THE WOLVES》最新資料





其他精彩內容包括有
《龍神》幕後製作人員及配音員專訪
《創造職業球會》教你預早睇通睇透球員能力
Dreamcast慳錢配件繼續同你研究





活力動感內容包括有
大家咪以為行落機鋪就四面都係牆，之不過咁，近排好似可以落機鋪打獵，有興趣話就要睇！
香港係石屎森林，邊個話？其實香港街頭就已經有一班好有藝術才能人為香港增添唔少色彩，唔信？！
咁就一定要落足眼力睇真！



《DQ VII》宣告延期！

真是天大的壞消息！ENIX在11月17日，決定原本預定於今年12月29日推出的RPG超大作《DRAGON QUEST VII》，要延期至「今個冬季內」推出。根據ENIX自己的解釋，延期是為了「要令《DQ VII》的整體質素更上一層樓」，但相信今次延期事件會對日本年尾的遊戲機市場做成重大的影響。(時雨)

SEGA 涉違反公平交易法

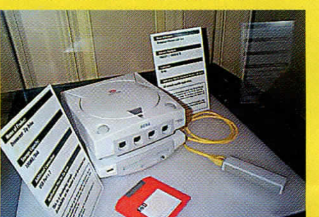
前陣子SCEI因為限制PS及其軟件、周邊的售價而被公正取引委員會調查。想不到今時今日SEGA會重蹈覆轍，其負責進行Dreamcast銷量工作的子公司Sega Muse，由於對商舖要求根據規定的價格售賣DC主機、軟件及周邊，以及不可進行二手商品交易，違反者將會中止交易等原因，被公正取引委員會懷疑觸犯獨占禁止法而遭受調查。(阜林三郎)

任天堂因《POKEMON金、銀》初回出貨量不足公開道歉

在上期本欄已報導過《POKEMON金、銀》出貨量不足的問題，任天堂為了這事，公開向預約了的玩家道歉。由於台灣發生大地震導致半導體供應短缺，任天堂預計發售當日的出貨量只能有180萬盒，比現時預約了的數目還要少，因此可能會有即使預定了也買不到的情況出現。不過任天堂稱在12月1日將會有多60萬盒新貨推出；而在12月結束之前，則預計可以達成500萬盒的出荷數(！)，認真厲害。(時雨)

Dreamcast 用 Zip Drive 及數碼攝影機正式公開

CSK及SEGA的主席大川會長，於日前一次大川財團(大川會長成立的非牟利科技發展基金)的儀式中，展出了DC專用的Zip Drive及數碼攝影機，另外亦透露了一些SEGA未來的發展方向。

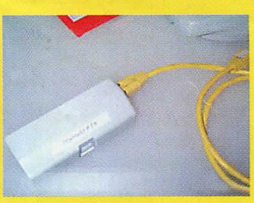


首先介紹一下DC專用的Zip Drive及數碼相機，Zip Drive與之前TGS後於網上流傳的那照片一樣，是放於主機下方，亦由這個原因，Zip Drive的尺寸亦設計成與Dreamcast主機一樣，可說是現時最大型的Zip Drive，面根據公布的資料，此Zip Drive本身內置了兩個USB插頭，相信可接上一些USB的附件在Dreamcast上運用也不定。此外亦同時展出了兩種產品，一是Dreamcast格式的Zip碟，沿用了DC的橙色，而標貼更淡色的印上了DC的logo。另一件則外型與DC用modem相若，不過沒有了原來的電話線插，而是接上了一條黃色的接線，據公布是一個稱為「Dreamcast Ethernet LAN card」的東西，那麼把DC接上ethernet，是否為將來與CATV合作提供高速網絡而鋪路？相信也有一點關係吧。Zip Drive暫定於2000年2月在日本推出，歐美地區則未定。



另外於會場展出的數碼相機，相信是仍在試驗階段的關係，其尺寸比一般個人電腦使用的攝影機大得多，與Dreamcast手掣相若的大小。有接線連到主機，另外亦有專用的軟件，對應Mic Device，相信配合網絡之後，利用Dreamcast作視像電話將成事實。





而大川會長發表了什麼發展大計？首先是SEGA的目標會由原來街機、家用機，轉變成街機、家用機及網絡三者並立的情形，將會比現時更加著重於網絡的發展。此外SEGA本身的業務將更加著重軟件的開發，暗示將可能減少了硬件研究的規模，甚至終止新硬件開發，即是說這樣成事的話，Dreamcast可能成為SEGA最後一台家用機。(阜林三郎)

SOA 修正 DC 販賣預測

SOA(美國世嘉)於日前宣告修改其對DC販賣的預測，由本來的年度內100萬台，增加為150萬台，增幅達50%。SOA副社長Peter Moa表示，因為市場對主機需求比預期中增加，加上生產線的產量增加，所以對預測作出了相應的調整。而截至10月31日為止，美國的Dreamcast銷量已達75萬862台。另外SOA的副社長亦表示，由於對手任天堂及SCE的新主機將於2000年投入市場的關係，SOA正在檢討Dreamcast售價下調的可能性。(阜林三郎)

SONY 將在網上直銷 PS2

在日本直銷(即通訊販賣)是非常普遍的銷售方式，自從INTERNET興起後，各大公司更是對網上購物的發展充滿期望。在遊戲界，SEGA比其他廠商先行一步，率先成立「Dreamcast Direct」在網上販賣DC的各式軟硬件。SONY作為業界的一哥，當然也不會落後於人。在11月1日，SCEI內部成立了「e-business事業準備室」，預備在PS2發售當日，開始在專用網頁「Playstation.com」販賣PS和PS2的所有有關商品。SCEI的職員更稱：「如果可能的話，希望能在PS2發售前開幕，並接受網上預約。」網上商機果然是兵家必爭之地，遊戲機界也逃避不了。(時雨)

阪口博信談 SQUARE 的未來計劃

上期本欄報導過天野喜考自己對《FF9》的一些看法和未來動向，今次輪到《FF》系列的製作總監阪口博信。他解釋《FF7》和《8》沒有起用天野喜考而改為用野村哲也做人物設計的原因，是因為以PS的多邊形機能和低解像度，根本沒法表現出天野那種獨特的畫風。當硬件的機能逐漸加強，始終他都希望由天野來做《FF》的人設。另一方面，《FF the movie》的人設亦是由天野擔當，不過由誰來負責電影的音樂部分則仍未決定。至於將《FF the movie》遊戲化一事，現階段談這問題是言之過早。而整個訪問中最令人興奮的消息，是阪口透露SQUARE現正在研究ONLINE RPG的技術，相信在6個月後他們就能做出如《ULTIMA ONLINE》或《EVERQUEST》般水準的同類遊戲，實在是極之令人期待！(時雨)

任天堂透露「GAMEBOY ADVANCE」的進一步情報

坊間對任天堂的次世代手提遊戲機有着種種猜測，而最近任天堂的宣傳部對當中某些傳言用出了回應。首先，現時「GAMEBOY ADVANCE」預定於2000年夏天推出。而它的機能將足以完全移植超任遊戲，當然處理多邊形也不成問題，而和手提電話接駁上網會是基本功能。對於傳聞中「GB ADVANCE」會採用輕觸性螢幕一事上，任天堂則沒有任何公布。(時雨)

SONY預料在四年內可以售出一億部PS2!?

據美國著名的證券公司MERRILL LYNCH所報導，SONY對PS2的未來充滿信心，她打算在未來四年內售出一億部PS2！這可是比現時PS的記錄更為誇張，因為PS在這五年內也只是售出了6500萬部而已。不過SONY的管理層似乎已有了全盤計劃，他們預計在PS2發售後的第一個年度，SCEI將會有240億日圓的赤字，這是由於PS2的初期開發成本太高所致。不過隨着PS2登陸美國和歐洲後，他們應可望在2002年達到收支平衡。

PS2的售價是影響其銷量的重要因素。現時PS2的定價是39800日圓，SONY預算在兩年後它應可跌至32500日圓左右，到了2004年度末，PS2的售價更可低至21500日圓！軟件方面，初期PS2的遊戲的價格會維持在5500至6500日圓的水平，但到了2004年，SONY相信它們可以降至3000日圓！如果這是真的話，絕對是玩家之福！(時雨)

四色手製賀千禧

自從APPLE的iMac推出以來，透明色外殼的熱潮就一直沒有減退。SEGA當然也不會落伍，剛在11月11日發售的DC遊戲《CHU CHU ROCKET》的限定版內，就附送了一個透明橙色的DC控制器。不過買不到的讀者不用愁，因為SEGA在12月16日，會推出一系列透明版控制器，並將之命名為「Dreamcast Controller Millennium Model」，用來記念千禧年的來臨。這些控制器共有四色，每個售2500日圓，不知大家喜歡那一款？(時雨)



■ 四種顏色的名字是(由左至右)Aqua Blue、Lime Green、Passion Pink和Smoke

ASCII 決定出版街機情報誌！

在市場上唯一一本街機雜誌《GAMEST》停刊後，廣大街機迷頓時失去了一個可靠的消息來源，我們做編輯的更是煩惱非常。幸好，日本著名出版社ASCII(出版雜誌有《FAMI通》、《LOGIN》等)決定推出新的街機雜誌來填補《GAMEST》的空缺，而且一出就是兩本！它們分別名為《ARCADIA》和《ARCADE LOGIN》，前者以遊戲情報和攻略為中心，預定12月8日出版；後者內容則連景品機也包括在內，暫定在2月推出。(時雨)

「免費試玩」殺入遊戲機界？

一向以來電腦遊戲都流行「先試後買」的宣傳策略，許多遊戲都會在網上提供試玩版，讓玩者試過好玩後才正式購買。現在這股風氣有吹到遊戲機界的跡象。以故GAMEBOY之父橫井軍平的遺作PUZ遊戲《GUNPEY》，最近就用免費試玩來吸引玩家。只要大家可以用電腦上INTERNET，就可以在11月20日後於《GUNPEY》的網頁內下載WINDOWS用的試玩版！其用意當然是令更多玩者知道《GUNPEY》的趣味。在電腦越來越普及、功能越來越強的今天，這不失為一個好的宣傳法。(時雨)



《GUNPEY》網頁：
http://www.bandai.co.jp/gunpey/

千禧年前最後一隻DDR
《DanceDanceRevolution solo 2000》！



在12月中旬，KONAMI將會推出《DDR》的最新作《DanceDanceRevolution solo 2000》。作為千禧年前《DDR》的最後一砲，《solo 2000》加上了多種新要素。例如玩者可以依自己的能力，選擇6個、4個或是3個箭咀的模式。另外和過去的《DDR》機體相比，《solo 2000》的舞台比其他的都要高，加上在舞台兩旁裝有會和腳踏同步的氖虹燈，令玩者和周圍觀看的人都能更加投入在遊戲之中。《solo 2000》機體的腳踏裏還加入了吸震材料，可令玩者腳部的負擔減輕。至於大家最關心的歌曲方面，它收錄了CATAIN JACK的「DREAM A DREAM」、DJ MIKO的「SKY HIGH」、E-ROTIC「KISS ME」和BAMBE的「TIPICAL TROPICAL」等18首新歌。(時雨)

NAMCO發展網上音樂？

據日本產經新聞報導，NAMCO會以一千六百萬美元收購美國VIRTUAL MUSIC ENTERTAINMENT公司，以求取得它發展網上音樂的先進技術。VME本身以製作PS的音樂遊戲而聞名，但除了遊戲製作之外，她亦有和PIONEER合作發展網上音樂制式。經過今次收購後，VME會隸屬在NAMCO MUSIC PLAYGROUND之下，並將全力發展NAMCO在美國地區的音樂事業。(時雨)

小島秀夫正在製作電影《MATRIX》的遊戲？

《MATRIX》(港譯：廿二世界殺人網路)這套科幻電影在世界各地都大收旺場，上個月它在日本公映時亦受到了一致的好評。但想不到的是KONAMI的名製作人小島秀夫竟然也對這電影非常有興趣，想將它改編成遊戲。剛巧《MATRIX》的導演和製片LARRY和ANDY WACHOWSKI兄弟本身也是個遊戲迷，大家於是一拍即合。據WACHOWSKI兄弟表示，《MATRIX》的PS2遊戲暫定於2002年推出，它的內容將和《MATRIX》電影的第二和第三集有所關連，令玩者可以更為投入在《MATRIX》獨特的世界觀中。(時雨)

SEGA 多個街機新作正式公開

在剛過去的11月9日，SEGA在東京舉辦了一個只招待街機業內人仕的「PRIVATE SHOW」，內裏展出了多個預定在今個冬季推出的全新街機作品。正當大家都認為街機市場正在不斷萎縮之際，SEGA用行動來表明他們仍對街機未來的發展充滿信心！



《18 WHEELER AMERICAN PRO TRUCKER》——這是SEGA的職業模擬遊戲第五彈，玩者要扮演一名美國的貨櫃車司機，在美國各地的高速公路上飛馳。為了令出來的效果更迫真，遊戲的機體會製造出擬似的反動力，也會有震動機能。



《POWER SMASH》——SEGA一向拿手製作運動遊戲，這隻以真實感為賣點的網球遊戲收錄了多個實在的網球場之資料，和八名實名的球員，加上用MOTION CAPTURE造出來的動作，絕對是隻值得期待之作。NAOMI底板。

《VIRTUAL NBA》——在上期情報GUIDE也已經介紹過，這隻NBA籃球遊戲是由《VIRTUA STRIKER》的原班人馬製作，而且收錄了NBA今季的最新球員資料，NBA迷留意了。同樣是使用NAOMI底板。

《FIRE CHANNEL MARS TV》——SEGA的新型MINI-GAME遊戲，玩者要扮演在火星上的地球演員，進行各式各樣的MINI-GAME，非常適合女性玩家。

其他出展的遊戲包括了SOFT2研的對戰射擊遊戲《OUTTRIGGER》，因為台灣大地震而要延期推出的森巴音樂遊戲《SAMBA DE AMIGO》，另類打字遊戲《THE TYPING OF THE DEAD》等等。(時雨)

家用機雄據美國數碼娛樂市場

美國一家市場顧問公司Yankee Group於11日發表了其調查報告，表示由98年至2003年，美國的家用遊戲機消費人口將由3590萬增加至4350萬，到時將佔數碼娛樂市場整體的85%。加上由Dreamcast開始，家用遊戲機更附加了網絡功能，報告相信有網絡功能的遊戲機在市場普及後，會直接對個人電腦、Digital Settop Box等其他附有網絡功能的娛樂用電器的市場做成一定的威脅。(阜林三郎)

Konami終止要求Namco撤走《VJ》

前陣子弄得滿城風雨的《VJ》事件再有新進展，Konami於11月10日向東京地裁提出撤消對Namce提出的「停用及撤走娛樂設施所放置的《VJ》」要求。根據Konami公布的原因，是因為在裁判所進行審議是否作出法律行動的期間，Namco主動自行撤走所有使用中的《VJ》並告知了Konami，Konami確認後認為要求的目的已經達到，所以向東京地裁提出撤消。

而Namco則其後表示只是Konami無法提出理據支持而自行提出撤消要求，另外亦重申不會接受公認技術被特許化的主張。雖然這個事件告一段落，但整個事件的根源——Jaleco的《VJ》侵犯Konami特許權一事尚未解決，相信結果如何還要等上一些時日。

兩家公司對此事的聲明可在以下網址找到：

(Konami) http://www.konami.co.jp/press/1999/r.11.11.10vj.html

(Namco) http://www.namco.co.jp/home/pr/press-1111.html (阜林三郎)

用電話打機？「i mode」版《心跳回憶2》



大家有沒有想過，利用手上的手提電話下載遊戲來玩？現在Konami便能夠實現日本手電用戶的這個願望！因為其網頁除了推出了「i mode」(NTT提供的上網手提電話)版外，還提供一種稱為「Konami Net」(暫稱)的遊戲供給服務，而第一彈就是《心跳回憶2》！「i mode」版《心跳回憶2》名為《心跳回憶》，分為兩組，第一組是月費100日圓，提供的將會是占卜運程及電話響鈴音樂下載。第二組是300日圓，提供的是一個為i mode製作的《心跳2》，以及一個以人物咭作獎勵的問答遊戲。「Konami Net」(暫稱)將於12月6日試行運作，2000年1月1日正式推出，Konami預定2000年內會有5個遊戲推出。(阜林三郎)

道歉啟事

在113期《遊戲誌》的「情報GUIDE」一欄中，曾經報道過有關KONAMI售賣二手遊戲機的消息，經審查後發現與原文意思有差別，該政策只屬日本國內事務，與香港地區絕無關係。若因而令KONAMI (H.K.) LTD.引起任何不便，我們在此深表歉意。

遊戲誌編輯部

專業評壇

LANGRISSER MILLENNIUM



SRPG/Dreamcast/MASIYA/5800日圓

MARKS

由於今集的玩法有別於LANGRISSER的傳統，而且有點像《DRAGON FORCE》(DF)，但又沒有其那麼好玩，所以筆者覺得今集有點想將各遊戲的好玩融為一體的感覺，但出來卻是不知所謂的東西。不單抄又抄不足，而且故事短到像可有可無似的，戰鬥又差勁。總之筆者覺得MASIYA只是賣LANGRISSER的名字，而不是賣遊戲。

評分：4分

時雨

遊戲名字雖是LANGRISSER，但內裏其實完全是另一回事。筆者實在不認為這是戰略遊戲，因為動作的部分佔了戰鬥很大的比重，但它的操作性又不佳，視點有時又不清不楚(DC遊戲的通病)，系統上實在不能說是合格。如果不是有介錯的人設和DC的畫面在支撐着，相信沒有人會想玩吧。

評分：5分

阜林三郎

可說是以《Langrisser》世界觀來製作的《Dragon Force》，不過既沒有百人戰鬥的場面，戰鬥畫面的速度也不算理想。幸好管理人事方面要比《Dragon Force》簡單，而且戰鬥本身也不算困難，總算是個比較容易上手的real time戰略遊戲，那種小隊對戰也令筆者記得《Langrisser I》最後只讓指揮官出戰的景況。

評分：6分

西遊記



SRPG/PlayStation/KOEI/6800日圓

時雨

將中國古代名著用戰略RPG方法去表達，本來並無不妥。但這遊戲比起其他同類遊戲的確是差了一截，主要是因為系統過份簡單，玩者在作戰前幾乎不用什麼準備，戰鬥的難度亦相當低，作戰變得十分千篇一律。另外一個筆者不滿的地方，是某些地圖的設計很差勁，將戰鬥的節奏拖慢之餘又沒有戰略性，令玩者覺得很煩厭。

評分：6分

福田

當遊戲尚在開發時期，廠方已表明此作是利用《封神演義》的引擎來編寫的，加上畫面甚似和同樣是改編自我國小說，大概已猜到是甚麼傢伙來的。一玩之下，發現與想像相距不遠，雖然採用《Tactics Ogre》系的系統但卻沒有其神髓，換來只有「不平衡」三個字，而且挑戰性並不高，吸引力比《封神》還要低。

評分：5分

IKI

「嘩！乜隻GAME咁似《封神演義》？」這句說話就是筆者第一次接觸這隻GAME時的感受。無錯！隻GAME無論在那一方面也與《封神演義》十分「相似」，系統設定十分親切，基本上就算是未玩過《封神演義》的朋友也十分容易上手，更重要是故事節奏明快，一言概之：抵玩！

評分：6分

SUPER PRODUCER 目標是藝能界



SLG/Dreamcast/HUDSON/5800日

赤目黑龍

嘩！真是令人非常憤怒，因為原先所謂的「偶像育成」到出GAME之時，竟然只是一隻「歌手育成」遊戲而已，實在令人非常失望，而在遊戲方面，真是非常沉悶，因為只是不斷的為旗下的歌手安排工作，就連作曲和編曲也要負責，而且周圍的環境又經常也是一樣，人物又沒有配音，以Dreamcast而言，實在是低質數的作品。

評分：5分

時雨

將發掘新人、作曲和宣傳等要素都集合在一起，理應十分有趣，但亦是因為這麼多要素令到遊戲變得過於複雜，降低了整體的遊戲性。不懂得音樂的人，可能會覺得作曲的部份很麻煩，但這卻正是遊戲最重要的一環，所以一般的玩家將難以享受這遊戲的樂趣。

評分：6分

MARKS

當筆者見到遊戲的名字的時候，便認為可以做一個可以讓手上的小明星變成他日一時無兩的歌、影紅星，但最後卻感到失望，因玩者只能培育歌星，所以就沒有了演藝方面的原素。另外遊戲的樂趣就是透過INTERNET將DATA UPLOAD至SERVER，看看自己的努力成果，但由於香港無法利用DC的關係，所以香港玩者不會得到這份樂趣。

評分：5分

Pet in TV -with my dear Dog-



SLG/PlayStation/SCE/5800日圓

赤目黑龍

噢……又一隻的養寵物遊戲，實在又是出完又出之作，幸而，遊戲本身做得頗有水準，尤其是狗的動態實在是非常像真，而且又可以「配種」，真是相當的不俗，而遊戲的唯一缺點便是玩得久了便會有點兒悶，幸而，在遊戲之中有「比賽」進行，大家可以令自己的愛犬變得更「聽話」，不過，最後也是一句：「養真狗好玩得多！」

評分：6分

南風濁

絕對是隻相當不裕的，筆者拿上手玩了數分鐘後經已立即感受到異常逼真的「養寵物」FEEL！這隻《PET IN TV》並不像一般的育成那麼膚淺，由狗糧致到牠所玩的玩具無一不用心設計！遊戲介面亦做得相當前衛，許多畫面都用上了像E-MAIL般的外觀，例如當狗兒肚子餓時畫面右上方居然會好像接收到E-MAIL般亮著了一個飯兜！實在有心思！

評分：8分

IKI

又係一隻飼養寵物的遊戲。先旨聲明，本人係一個愛狗之人，評分中有3分係因為這是養狗的遊戲。老實說，遊戲中狗隻的造型的確十分可愛，然而也許程式所限，玩者總覺得不能隨意指揮狗隻的行動。這點可說是遊戲系統中最敗北之處，如果你是(想)養狗之人，不妨一試這遊戲罷！

評分：7分

PRISONER



AVG/PlayStation/MAINICHI COMMUNICATIONS/5800日圓

赤目黑龍

好！實在很久沒有玩過這樣一隻簡潔的遊戲，雖然可能大家會說是太過簡單，不過，總比那些強行以立體多邊形來製作的，反觀《PRISONER》雖然簡單，不過遊戲節奏明快，而且故事亦有發展的餘地，有不少地方可讓玩者發揮，戰鬥方面採用了簡單的射擊，解謎方面又設定得非常適中，實在應該一試。

評分：7分

福田

令人有點驚喜的科幻冒險遊戲，表面看起來與一般AVG無異，但裏面卻有不少趣味元素。雖然只是局限在一個深不見底的迷宮內，但由於動作場面佔一定比例，玩者不會太容易感到納悶，而最有趣的是它將文字設定成解謎過程中佔頗重要的地位。缺點是人設比較馬虎，好像無錢請人做好原畫似的。

評分：6分

IKI

「嘩！乜隻GAME俾人玩嘅咩」這句說話是指那超細的角色畫面，筆者第一次接觸這隻GAME時見到那細粒得無可再細的角色時的感想。遊戲的對話系統確實有新意，但撇開這點不談，遊戲便再無可取之處。如果閣下唔怕生眼疾，大可試試連續五、六個小時對住那超細粒角色的行動畫面！

評分：6分

專業評壇

GIGA WING





STG/ Dreamcast/ CAPCOM/ 5800日

赤目黑龍

近年推出的射擊遊戲實在不是太多，不過，每次推出的遊戲總是有「無限CONTINUE」，實在缺乏了一點的挑戰性，不像之前的同類遊戲，大家玩會越強，因為有着挑戰自己的心態，而《GIGA WING》又是一隻有「無限CONTINUE」的射擊遊戲，所以大家只要有時間便一定可以爆機，這種遊戲玩一次已經足夠了！

評分：5分

MARKS

由於CAPCOM將這遊戲移植至Dreamcast上，所以質素得到保持，而且再加上Dreamcast手掣上的ANALOG控桿，真的有街機的感覺。不過當中的「無限Continue」始終會令遊戲的挑戰性以及刺激感大大減低。另一方面，筆者最不欣賞就是Dreamcast版沒有其他特色的模式，使遊戲失去創意。

評分：6分

阜林三郎

CAPCOM街機移植作，雖然如此，但沒有讓人感到容易了，反而因為速度保持沒有減慢，難度上比起街機有過之面無不及之感。而能夠利用Analog十字鈕操作，確實能夠感受到用搖桿的味道，不過反應太好了，結果避彈上變得困難，還是用Arcade Stick較好。完全移植之餘還加入了新模式及加強難度，厲害。

評分：7分

SUBMARINE HUNTER鯱

SLG/PlayStation/ VICTOR /5800日圓

悟空

一隻任何時候都;非常靜的遊戲，玩法沒甚麼特別，遊戲中利用聲納索敵系統比較像真，因為在這種深海又怎可能用肉眼去尋找東西？另外筆者對此遊戲有一問題，為何整個深海中完全發現不到一條比較大少許的魚類？

評分：5分

福田

可能自己本身對潛艇的興趣不大，加上模擬駕駛也不是我的強項，所以純粹抱着試玩的心態來對待此作。遊戲對玩者有一定的技術要求，不僅是控制方面還有需要妥善處理和敵人周旋時的攻守形勢，複雜程度媲美電腦名作《Flight Simulator》(可能是我反應遲頓吧)，若喜歡此類遊戲的朋友不妨一試。

評分：5分

山寺良牙

駕駛潛艇遊戲實屬比較少有，至於這遊戲可是說是射擊遊戲加模擬遊戲的混合體，音樂方面做得不錯，而故事方面亦有令人反醒的感覺，不過操作方面本人就厭她太過複習，艦長、舵手、裝彈員、探測員全數由玩者所負責，特別是戰鬥時經常會弄到「雞手鴨腳」。

評分：5分

MARVEL VS CAPCOM CLASH OF SUPER HEROS EX EDITION



FIG/PlayStation/ CAPCOM/5800日圓

悟空

今次CAPCOM在PS上推出的MARVEL VS CAPCOM和前作差不多，讀碟速食慢已是肯定的事，削減換人系統亦是意料中事，不過幸好廠方還給與遊戲數個新系統，這令遊戲的可玩性被減至零，嚴格來說今次這隻MARVEL VS CAPCOM總算不過不失。

評分：6分

福田

一而再、再而三的EX EDITION作品，經過前幾次經驗這隻的質素早已心裏有數，但若然望真點又不致於很差。角色雖然因機能關係而被刪去不少格數，可是仍有一定可玩性，整體上和之前的《MVS》差不多，至於無法隨意進行TAG BATTLE則是意料之事，反正你肯付錢買它就不能投訴它無法2對2。

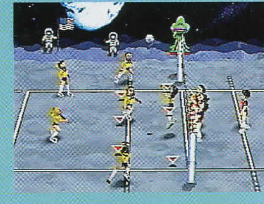
評分：6分

IKI

老實說，以PS的機能，要出這七七對物物系列作品可說是自討苦吃，須知道這系列中最有趣的地方是可隨時隨地轉換PARTNER「幫拖」，但PS版卻刪去了這靈魂系統！在今集中，PS版一貫超必殺超必的系統仍健在，而且在投技時更有ZOOM-IN效果，使到戰鬥更具迫力。但還是一句：玩DC版喇！

評分：5分

BREAK VOLLEY



SPT/PlayStation/ AQUA ROUGE /4800日圓

悟空

一隻還實行舊賽制的排球遊戲，遊戲整體不過不失，操作簡單令人容易上手，不過遊戲的判決就有點問題，常常判決都有利於電腦一方，通常我方都會被一些不公平的判決而引致失敗，這不免有點過份，總括來說遊戲只屬中等級數。

評分：5分

赤目黑龍

噢！真是很久沒有玩排球遊戲了，遊戲本身的設計相當不俗，然而，可能是表現手法有點問題，尤其是發球之後的「真空」時間，版面的移動也慢了一點，令玩者無法得知球的落點，只有大約1秒時間作反應，太少了，製造商大可以參考NAMCO的《SMASH COURT》的做法，效果可能會比現在好得多呢！

評分：7分

山寺良牙

雖然在運動遊戲中排球的只有少數，至於這隻遊戲相信比較特別的就只有可以EDIT一隊由創球球了，至於操作方面比較複習，而且亦比較遲鈍，需要一段時間才能適應，畫面質素更加不敢恭維，可以說一句「難玩」。

評分：2分

CHU CHU ROCKET！



PUZ/Dreamcast/ SEGA /2800日圓

悟空



一隻價錢不高，但遊戲性極高的多人對戰遊戲，遊戲的玩法很新鮮，而且角色可愛，遊戲亦可以進行網上對戰，取重要就是網上對戰是完全免費，只有閣下的DC是已登記的話便可以進行網上四人大決戰，筆者是胚記DC其中一員，說不定有機會和各位一較高下呢！

評分：9分

MARKS

雖然這遊戲只用了簡單的概念來製作，但玩法絕對一流。因為以這樣的遊戲，就能夠考驗玩者的判斷力、反應、集中力，而這並只有少部份遊戲能夠做到。當中最值得欣賞的地方就是可以同時四人對戰，令玩者從對戰中得到樂趣。因為SEGA實在很久沒有推出過這樣有趣的遊戲了。

評分：9分

阜林三郎

好玩呀！把簡單異常的電腦鼠行迷宮，加入了各式各樣的元素，變成這樣有趣的遊戲。不只是人對電腦，還可以數人對戰，單是如何引走貓貓，或把牠引去陷害對手已夠過癮了。再者在寶物的影響下，整個形勢可以完全的改變過來，考玩者的智慧之餘，又考玩者的反應，好Game一個。

評分：9分

推介遊戲

極差遊戲

• HOT NEWS
在現今資訊發達的社會，每日也會有新的情報出現，除非你認為單靠每星期或每兩星期一次的雜誌及其有限的版位，已經足以滿足自己的求知慾，但這個似乎已經是現時唯一的方法。
不過，在GAMEPLAYERS.COM.HK之上，各位將可以看到每日更新的最新遊戲情報，當有突發性的大新聞發生時，我們又會以特輯的形式第一時間送給大家，更不會有版位的限制，對掌握資訊有更大的自由。

• PREVIEW
對於一個未推出市面的遊戲，大家過往可能只能靠買書才能得到有關的資訊，但當有了GAMEPLAYERS.COM.HK之後，大家便能免費獲得相同或更多的消息。

• REVIEW
那麼，已經推出了的遊戲又如何呢？除了有PREVIEW時的最新資訊外，由於GAMEPLAYERS.COM.HK是互聯網上的產物，即使是已經推出了一段時間的作品亦可以隨時翻查有關的資料，從此各位不用再為家中那一大疊過期雜誌而煩惱，只要你隨時上網到GAMEPLAYERS.COM.HK，遊戲的有關介紹便會馬上送到。

• TACTICS
遊戲誌集團各刊物的攻略質素是不容置疑的，GAMEPLAYERS.COM.HK除了會精選這些攻略送給大家外，我們更會有一些不會在書上看到、完全是全新製作的攻略。

• TRENDY
有看過GAME PLUS的讀者，都會知道其副刊的內容有多豐富，這些吸引的內容當然亦會出現在GAMEPLAYERS.COM.HK之上，除了日本偶像、漫畫、動畫、潮流產品外，我們還會加入一些利用了互聯網特性的題材，務求令大家能第一時間緊貼潮流資訊。

• POCKET
在PS、DC及N64這些家庭遊戲機鬥得難分難解之餘，手提遊戲機亦正在爆發前所未有的激戰，穩佔最高市場佔有率的GAMEBOY，正面對NGPC及WS兩部新型手提遊戲機的挑戰，此外再加上無數以獨立遊戲方式推出的小型手提機，誰勝誰負還是未知之數。

• FORUM
互聯網是個自由的空間，網上的新聞組更一向是不少上網機迷每日必到的地方，試問GAMEPLAYERS.COM.HK又怎會少了這一部份呢？我們不單會安排新聞組讓大家暢所欲言，更會安排不少特備節目令大家充滿驚喜。

大家對於以上的內容認為如何？但這些只是GAMEPLAYERS.COM.HK的其中部份內容，當11月中我們在互聯網上正式登場時，相信會令全港的遊戲雜誌及遊戲網頁帶來一次極大的衝擊，但我們最需要的還是大家的支持！



優惠天國
COUPON PARADISE

- 每次購物只可使用優惠券一張
- 使用前請先出示本優惠券
- 優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- 優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年12月3日
- 影印本無效
- 商號保留本優惠券的所有使用權利

日版PlayStation遊戲全線優惠

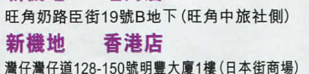
憑券選購下列遊戲可有精彩優惠：

心跳回憶2（初回限定版）
心跳回憶2（日本版）
True Love Story Fan Disc
CHRONO CROSS（日本版付特典掛鐘）
CHRONO TRIGGER（付角色TRADING CARD）
RUN ABOUT 2
ARC THE LAD III
ARMORED CORE(MOA)
我的料理

新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）



新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓（日本街商場）



Dreamcast最新遊戲優惠滿載．續

憑券選購下列美版Dreamcast遊戲可享精彩優惠：

NBA LIVE 2000
FIGHTING FORCE 2
EVOLUTION
RAINBOW SIX
SOUL CALIBUR
BLUE STINKER
AERO WING
TRICK STYLE
HYDRO THUNDER



新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）

藝能界由你指揮

憑券到本店購買Dreamcast遊戲
《SUPER PRODUCER目標是藝能界》
可以$350優惠價購買



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

Dreamcast最新遊戲優惠滿載

憑券選購下列Dreamcast遊戲可享精彩優惠：

VIRTUAL STRICKER VER.2000.1（予訂可平$20）
ZOMBILE REVENGE
SUNRISE英雄談
SPEED DEVIL
JOJO奇妙冒險 給未來的遺產
魔劍X
DEATH CRIMSON 2
CHU CHU ROCKET（連彩色控制器）
BLACK MATRIX A/D
GUNDAM外傳
J-LEAGUE創造職業球會！
創造IDOL雀士吧！
往北去PHOTO MEMORIES

新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）



遊戲機硬件全線優惠

憑券到店選購遊戲機可有優惠：

HELLO KITTY版DREAMCAST套裝
NINTENDO 64（比卡超限定紀念版）N Ver.
DREAMCAST美版機
NINTENDO 64金色紀念版主機
FAMILY COMPUTER紅白機 新版
SUPER FAMICOM JR新版
SUPER GAME BOY 2
NEO GEO帶機（日本版）連大Joy Stick
NEO GEO CD機（日本版）
NEO GEOCDZ機（日本版）

新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓（日本街商場）

愛機生病了！怎辦？

修理遊戲機現金券
憑券到本店修理遊戲機可作
$50使用

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

PlayStation美版遊戲優惠

憑券選購下列遊戲可有精彩優惠：

TOMB RAIDER 4
RESIDENT EVIL（美版）
RAINBOW SIX
JAMES BOND TOMORROW NEVER DIED
NBA LIVE 2000
GRANDIA
CHOCOBO RACING
TACTICS ORGE
FINAL FANTASY ANTHOLOGY
DRIVER
FINAL FANTASY VIII
PARASITE EVE
STAR OCEAN
ECHO NIGHT
KING FIELD SERIES
ARMORED CORE I II SERIES
PERSONA
LUNAR COMPLETE（限定版）

新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓（日本街商場）



N64遊戲熱潮

憑券到店選購N64遊戲可有美麗優惠：

STAR WARS EPISODE I RACER
RESIDENT EVIL 2（美版）
WIN BACK（日、美版）
超級機械人大戰64
爆烈無敵BANGAIO
OGRE BATTLE 64
MARIO GOLF
MARIO PARTY
薩爾達傳說～時之洋笛
DRACULA惡魔城默示錄
NBA IN THE ZONE 2

新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）



格鬥遊戲迷必備恩物

憑券到本店可以$230購買
PlayStation格鬥遊戲專用原裝HORI FIGHTING STICK



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

GAME BOY好玩特賣

憑券到本店購買以下遊戲可有美味優惠：

POCKET MONSTER（金、銀）
POKEMON YELLOW（美版）
超級機械人大戰LINK BATTLE
DRAGON QUEST I II
足球小將
聖劍傳說GB
魔界塔士SAGA I、II、III
他和她的事情
魔法騎士RAYEARTH
龍珠Z悟空飛翔傳
SLAM DUNK
北斗之拳
CARD CAPTOR櫻

新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）



遊戲機配件燙手優惠

憑券到店選購遊戲機配件可有優惠：

Dreamcast美版遊戲配件
N64原裝SAVE CARD
N64原裝CONTROL PAD
N64原裝S-VIDEO CABLE
N64原裝震動手掣
N64 Game Boy Pack
PlayStation原裝RGB CABLE
PlayStation原裝S-VIDEO CABLE
PlayStation原裝VMC-AVM250 MULTI
AV/RGB CABLE
SEGA RGB線
SEGA SATURN S-VIDEO線
NEO GEO CONTROLLER PRO.
NEO GEO原裝RGB線

新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）



保護你／妳的腳部

憑券到本店可以$90購買
跳舞氈專用保護氈



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號
好景商業中心1/F 34室

優惠天國
COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年12月3日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

不懂玩、不用怕

憑券到本店購買Dreamcast遊戲《創造職業球會》可以$150優惠價購入



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

Sony PlayStation全攻型優惠

憑券到本店購買「PlayStation 9003行貨主機(110V～240V)世界通用＋原裝震動手掣＋AV線＋說明書」
全攻型價位$848

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司(11月15日～19日期間裝修，20日照常營業)
荃灣荃豐中心B74

Dreamcast夢幻般大特惠

憑券到本店購買「Dreamcast行貨主機＋手掣＋變壓火牛＋AV線＋保用証＋SONIC Adventure／Virtual Figther 3tb＋Visual Memory System(另附送專用電池兩粒)」
夢幻般價位$1460
另憑券到本店購買所有Dreamcast遊戲，均會附送Visual Memory System專用電池兩粒。



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街
銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
(11月15日～19日期間裝修，20日照常營業)
荃灣荃豐中心B74

街機感覺，你可擁有

憑券到本店可以$460購買 Dance Dance Revolution 專用地台



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

Sony PlayStation超正貨品優惠用家

憑券到本店購買下列配件可獲優惠：
原裝SONY絕版手掣　優惠價$39
原裝SONY記憶卡(有多款顏色任君選擇)優惠價$130
原裝震動手掣　優惠價$130



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街
銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司(11月15日～19日期間裝修，20日照常營業)
荃灣荃豐中心B74

SNK每年著名格鬥遊戲大作，20世紀完結篇！

憑券到本店購買SNK著名機街格鬥遊戲《The King Of Fighters 99》日本版
可獲$20大元優惠
另附送遊戲海報與人物公仔鎖匙扣



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司(11月15日～19日期間裝修，20日照常營業)
荃灣荃豐中心B74

街機感覺，你可擁有II

憑券到本店可以$2090購買著名遊戲機 NeoGeo (盒帶機)



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

PlayStation原裝名作遊戲名益玩家

憑券到本店購買下列遊戲可獲優惠之餘，更會獲贈禮品一份：
《電車GO！2》
《DEWPRISM》
《夢幻模擬戰IV & V Final Edition》
《天誅 忍凱旋》
《SAGA Frontier 2》
《SILENT HILL》
《TOMB RAIDER III》
另有多種新款遊戲任君選擇！

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司(11月15日～19日期間裝修，20日照常營業)
荃灣荃豐中心B74

遊戲機／遊戲現金代用券

憑券到本店修理遊戲機
或
購買二手遊戲
可作$20使用

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司(11月15日～19日期間裝修，20日照常營業)
荃灣荃豐中心B74

音樂再起風雲

憑券到本店可以$330購買《Beat Mania》專用控制台



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

想出街也打機要趁早

憑券到本店購買下列手提遊戲機
Game Boy
NeoGeo Pocket Color
可獲獲贈手提遊戲機專用電話繩一條

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街
銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
(11月15日～19日期間裝修，20日照常營業)
荃灣荃豐中心B74





需要你的支持！

本店現高價徵收 Dreamcast與 PlayStation主機和遊戲軟件
(詳情請到本店查詢)

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司(11月15日～19日期間裝修，20日照常營業)
荃灣荃豐中心B74

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE の 熱線遊戲流行榜

G-Game Plus　PC Player 電腦遊戲世界　新城997 有腦事件簿　PCHandbook.com

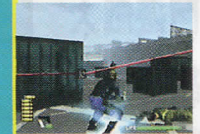
店舖提供最新資料！！GPM 最新銷售榜

1st CHRONO TRIGGER



PlayStation／RPG
■SQUARE
11月2日
4800日圓

2nd WIN BACK



NINTENDO／AVG
■KOEI
9月23日
7800日圓

3rd CHU CHU ROCKET



Dreamcast／PUZ
■SEGA
11月11日
2800日圓

4th GIGA WING



Dreamcast／SLG
■CAPCOM
11月11日
5800日圓

5th 超級機械人大戰64



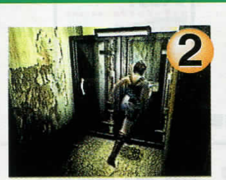
NINTENDO 64／SLG
■BANPRESTO
10月29日
7800日圓

日本雜誌《電擊PlayStation》11月26日號，期待榜



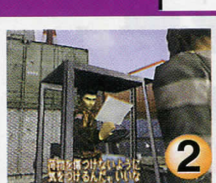
今回	前回	遊戲名（製造商）
1	1	DRAGON QUEST VII（ENIX）
2	4	VALKRIE PROFILE（ENIX）
3	3	心跳回憶2（KONAMI）
4	5	CHRONO CROSS（SQUARE）
5	6	GRAN TURISMO 2（SCEI）

熱線遊戲流行榜


1st	J-LEAGUE創造職業球員（SEGA）	140票
2nd	BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE（CAPCOM）	91票
3rd	ARC THE LAD III（SCEI）	63票
4th	SNK VS CAPCOM激突Card Fighters（SNK）	61票
5th	超級機械人大戰LINK BATTLE（BANPRESTO）	33票
6th	CHRONO TRIGGER（SQUARE）	29票
7th	西遊記（KOEI）	25票
8th	JO JO奇妙冒險（CAPCOM）	20票
9th	BLACK/MATRIX AD（NEC INTERCHANNEL）	18票
10th	DEWPRISM（SQUARE）	17票

最期待的新作


1st	(DC) 超級機械人大戰α（BANPRESTO）	143票
2nd	(DC) 莎木（SEGA）	86票
3rd	(DC) BIO HAZARD CODE:Veronica（CAPCOM）	54票
4th	(PS) GRAN TURISMO 2（SCEI）	49票
5th	(PS) 心跳回憶2（KONAMI）	42票
6th	(PS) VALKRIE PROFILE（ENIX）	26票
7th	(DC) 魔劍X（ATLUS）	21票
8th	(PS) Tales of Eternia（NAMCO）	18票
9th	(DC) VIRTUA STRIKER 2 Ver.2000（SEGA）	15票
10th	(DC) SUNRISE英雄譚（SUNRISE INTERACTIVE）	9票

最希望移植作品



1st	(AD) THE KING OF FIGHTER 99	132票
2nd	(AD) VIRTUA STRIKER 2 ver.2000	69票
3rd	(AD) DEAD OF ALIVE	32票
4th	(AD) 救急車（SEGA）	28票
5th	(AD) 消防士（SEGA）	24票

遊戲誌雙週推介

OFFICIAL PRODUCT

心跳回憶 2

PlayStation/SLG/KONAMI/11月25日/6800日圓對應ANALOG&POS

人氣戀受育成遊戲《心跳回憶》終於推出其系列的續集。今集除了增加畫面上的質素外，而且KONAMI更首次以5CD推出遊戲，因為他們為遊戲開發了名為「Emotional Voice System」的新發聲系統，使電腦能模擬出有感情的人聲。另外，滕崎詩織將不會再是今集的女主角，而這個位置會由陽之下 光代替。如果玩者是擅於理科而女孩則是體育部的話，女孩將會為喜歡的人而在理科上努力。當人物對於有興趣或沒興趣的事物時，都會明顯地從表情、眼神及語氣中表現出來。前作的「擔心」炸彈將會在《心跳2》裏再次出現，不過與玩者沒有交往，或者已有男友交往的女孩則不會被受到牽連。



特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號

遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chic田堡3樓324-325號室

新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

熱線遊戲流行榜

第112期「熱線遊戲流行榜」抽獎得獎名單

《The House of the Dead 2》海報 2名

張世強 Z439XXX (1)
吳澤揚 Z343XXX (2)

《The King of Fighters Dream Match 1999》海報 2名

石耀坤 Z360XXX (0)
Kwok Yung Hang Z308XXX (4)

《Climax Landers》海報 3名

潘頌豪 Z753XXX (6)
黃偉鏗 Z735XXX (5)
LAI KIN BONG Z390XXX (2)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

今期獎品

《The House of the Dead 2》海報 2名
《Climax Landers》海報 3名
Pokemon Card Game Special Game Set 3名

讀者留言壁

Kowk Yung Hang：
今次《天誅忍百選》什麼都沒有改變，使我越玩越悶，所以後悔購買這遊戲。

Bryan Lai：
《西遊記》的角色造型十分出色，但故事卻十分弱，作戰時真的可以看完無線再按掣，而對方都未打完。

陳志明：
DC版《VIRTUAL ON》的遊戲畫面與街機同樣漂亮，而且加入這麼多新原素及CABLE對戰，真的讓我十分期待。

張家輝：
雖然DC版《VIRTUA STRIKER 2》就出，但喜歡足球的本人並不期待，因為擔心其會像街機出現拖慢速度的情況。

楊志森：
《J-LEAGUE創造職業球會》真的很好玩，因為可以製作大志衛、高杉和也等漫畫人物，而現在我的若林真的逢閃接閃。

林啟深：
本人十分期待的《POKEMON金、銀》終於在今個月，而今集會否和上集同樣好玩呢？

遊戲誌的回應

剛剛過去的星期天，各位有否參加遊戲誌舉辦的《J-LEAGUE創造職業球會》的比賽呢，當天真的十分熱鬧，而比賽氣氛與情況會在今期找到。。至於《VIRTUA STRIKER 2 Ver.2000》的慢機問題，當然是大家都想知道的事，不過始終都要等遊戲推出才可作出判決。《POKEMON金、銀》是否好玩就請看「POCKET情報所」。

GAME PLAYER の熱線遊戲流行榜表格

截止日期：11月28日

姓名：______________________ 年齡：__________

身份證號碼/護照號碼：______________________

地址：______________________

______________________ 聯絡電話：__________

最期待的新作(不限遊戲數目)

遊戲名稱：______________________

____

最希望移植的作品：______________________

讀者留言壁 ______________________

____

____

可填寫有關任何遊戲的意見

____

熱線遊戲流行榜(截至11月25日)
(請在榜中選出最喜歡的三個遊戲)

□1.Speed Devil
□2.ZOMBIE REVENGE
□3.JO JO奇妙冒險 給未來的遺產
□4.F1WORLD GRAND PRIX for Dreamcast
□5.魔劍X
□6.DEATH CRIMSON 2~蜜蜂針之祭壇
□7.挑戰女流雀士GB~挑戰我們吧~
□8.POCKETMONSTER金、銀
□9.BEAT MANIA GB2 GOTCHA MIX
□10.筋肉番付GB~挑戰者是你
□11.LITTLE MAGIC
□12.PUYO PUYOON PARTY
□13.BEATLE ADVENTURE RACING
□14.STAR TWINS
□15.機甲世紀UNITRON
□16.FASELE！
□17.PLANET DOB
□18.CHRONO CROSS
□19.RUNABOUT2
□20.ALUNDRA 2~魔進化之謎~
□21.MAX SURFING 2000
□22.White Diamond
□23.Ling Rise
□24.LITTLE PRINCESS MARL王國之人形姬2
□25.ROCKMAN 5 BLUES之圈套！？
□26.CHARAMELA
□27.GLOW LANCER
□28.MEDALOT R
□29.PACHI是髮髻
□30.GRAN TURISMO 2
□31.PACHISLOT ALZE王國2
□32.來電MELODY！
□33.DANCE DANCE REVOLUTION 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION vol.1
□34.真・魔裝機神PANZER WARFARE
□35.TOKIMEKI MEMORIAL 2
□36.純情可憐MEIMAI騎士團SPECTRAL FORCE聖少女外傳
□37.週刊Gallop BLOOD MASTER
□38.謎王pocket
□.39KEIBA
□40.ARMORED UNIT
□41.TURNTABLIST-DJ BATTLE
□42.SIDE POCKET FOR WONDER SWAN
□43.J-LEAGUE創造職業球員
□44.BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE
□45.ARC THE LAD III
□46.SNK VS CAPCOM激突Card Fighters
□47.超級機械人大戰LINK BATTLE
□48.CHRONO TRIGGER
□49.西遊記
□50.JO JO奇妙冒險
□51.BLACK/MATRIX AD
□52.DEWPRISM
□53.其他：______________





率先體驗

《餓GAROU狼MARK OF THE WOLVES》

試玩會





日期：26/11/99　　時間：下午12:00至下午7:00
地點：香港凱悅酒店3/F凱悅3號廳(尖沙咀彌敦道64號)
預定展出遊戲：餓GAROU狼MARK OF THE WOLVES、STRIKER 1945 PLUS、原始島 2
參加辦法：請於20/11/99(SAT)及21/11/99(SUN)將以下個人資料傳真到SNK ASIA LIMITED(傳真號碼：2375-3203)，先到先得，參加者將獲個別通知。
截止日期：21/11/99

《餓狼 MARK OF THE WOLVES》試玩會參加表格

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿　年齡：＿＿＿＿＿

日間聯絡電話：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

身份證首3個碼：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

NGCD版的《K.O.F.'99》原創要素



◆專用 CD 版專用 LOADING 畫面！

LOADING資料時，加插了專用的LOADING畫面，而且在中頭目及頭目之前的LOADING畫面，亦加插了新的過場畫面。

PLAYER SELECT

◆簡易選擇畫面！

DEMO CUT機能啟動之後，角色選擇畫面將會變為簡易型選擇畫面，不會轉換加插選擇成員組合畫面等。

◆DEMO CUT機能！

遊戲時在OPTION畫面的設定下，可以進行DEMO CUT，這可令遊戲更快、更順(除了勝利畫面及ENDING畫面以外，其他的DEMO全部取消)。

ART GALLERY
UNUSED ARTS
ROUGH ARTS
VICTORY ARTS
ILLUSTRATIONS
EXIT

◆ART GALLERY MODE！

觀覽在《K.O.F.'99》中使用過的，及設計人員為CD版重新描繪的原畫的模式。



◆原創隊伍的 ENDING

CD版上，在某一組合下的ENDING是ROM版上沒有新製作的畫。

內容基本

●UNUSED ARTS(未公開的終止原畫)
在《K.O.F.'99》中終止使用的角色及設定原畫/167頁
●ROUGH ARTS(設定原畫)
《K.O.F.'99》登場人物的設定原畫 /12頁
●VICTORY ARTS (勝利UPDEMO原畫)
角色的勝利UPDEMO原畫 /33枚
●ILLUSTRATIONS(插畫關係)
設計員特別製作的插畫 /44頁
◆DEMO GALLERY MODE！
可觀覽爆機後隊伍的演出DEMO、中間DEMO、BOSS DEMO、ENDING等等全部可以觀賞。



意見收集

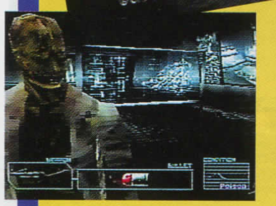
如大家對SNK的產品有甚麼意見，歡迎寄信到九龍尖沙咀廣東道25號港威大廈一期807室SNK ASIA LTD.宣傳部收，請註明HYPER NEOGEO WORLD收。



今次就由你去親身扮演劊子手角色！



《BIOHAZARD》系列推出至今已有3年時間，一直以來都是採用第三身角度的動作冒險版本。不過將於明年1月下旬推出的《BIOHAZARD GUN SURVIVOR》就完全不同了，對應多用途光線鎗GUNCON的它一改以往的玩法，玩者可手持GUNCON親身扮演在危機四伏場面內逃亡的主人翁，換句話說角色的所有動作都是和玩者連成一起，投入感大幅度增加。操作方面，角色的所有動作都是利用GUNCON來輸入，玩者不單要應付畫面上來勢凶凶的喪屍，還要同時走位躲避，絕對有挑戰性！此外遊戲亦保持《BIO》系列的一貫作風，引入不少解謎要素，令原本只屬觀能刺激的作品添上色彩。







STRIDER 飛龍 2 包埋初代？



街機版快將推出的人氣動作遊戲續篇《STRIDER飛龍2》，其PlayStation移植版已宣布最快會在明年初推出，而值得高興的是除了移植度甚高的第二集外，雙CD內容的它還會收錄多年前相當傑出的作品《STRIDER飛龍》，這真的是玩家們的榮幸。



繼續有 SURVIVOR FILE 送

截至目前為止，我們手上還有數本《BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE》的精美小冊子SURVIVOR FILE，作為大家來信提供寶貴意見的答謝禮物；記着要附上個人資料啊。

讀者意見大招募

假如大家對CAPCOM的遊戲有任何建議，或者希望某些遊戲會移植到家用機上，歡迎踴躍來信支持本招募行動，好讓我們向有關方面反映呢！信封面只要註明是「CAPCOM XPRESS意見募集收」便可；例如可以寫「我最想移植《VARTH》到家用機；最喜歡角色是《BIO HAZARD》的REBECCA」。

今期讀者來信

TO主持人：

希望主持人刊登小弟這封信，向日本CAPCOM總部反映我的意見！謝謝！

我希望CAPCOM將《BREATH OF FIRE 2~使命之子》移植到PS上，但要以「改良版」、「加強版」或「完美版」將原有超任的版本增強後才移植到PS上，就像SQUARE這樣將《CHRONO TRIGGER》增強後才移植到PS；而我希望《BREATH OF FIRE 2~使命之子》加上多D動畫片段和加一些實畫／硬畫畫面，將超任版未達完美的缺點改至完美，最後才移植到PS上。最後希望你們接受我的意見和把意見轉交至日本有關方便的關發人員，如果遊戲開發人員能聽到我的意見就好了！謝謝！

邪神上

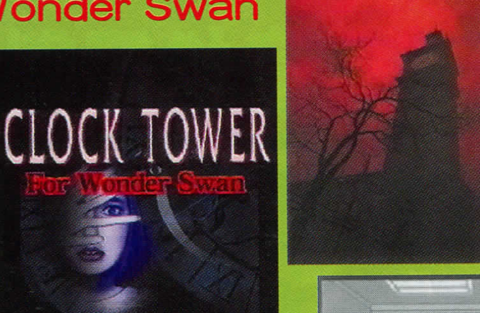
資料提供：瑞華行



WONDER SWAN專頁

CLOCK TOWER for Wonder Swan

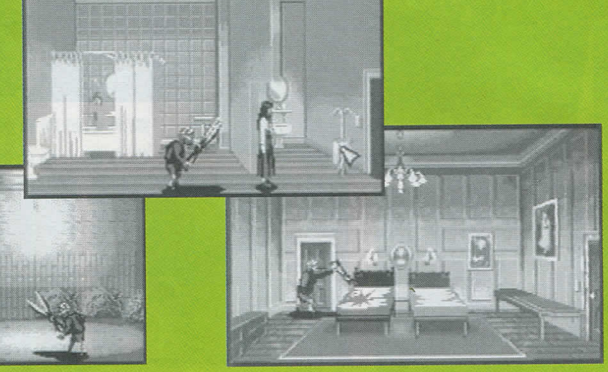
發售日期：預定12月上旬發售
製造商：HUMAN
售價：3800日圓





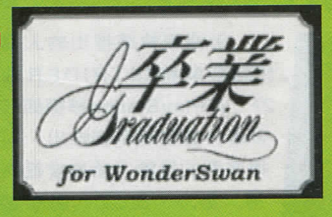
大家有沒有玩過在PlayStation之上推出過的戰慄AVG遊戲《CLOCK TOWER》嗎？噢！真是相當的戰慄啊！不過，之前的「戰慄」只能在家中享受，現在，在街上也可以享受了！

快將在WONDER SWAN上推出的《CLOCK TOWER》，可以說是WONDER SWAN上首隻戰慄AVG遊戲，而且不論在劇情上又或是在圖面的動作表達上，《CLOCK TOWER for Wonder Swan》也絕對不會比彩色的PlayStation版遜色，而且《CLOCK TOWER for Wonder Swan》更加是對應其「立體聲HEAD PHONE」，絕對能將玩者帶全百份百恐怖世界之中………



卒業 for Wonder Swan

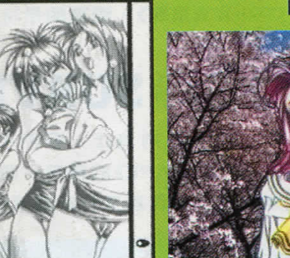
發售日期：預定12月上旬發售
製造商：HUMAN
售價：3800日圓





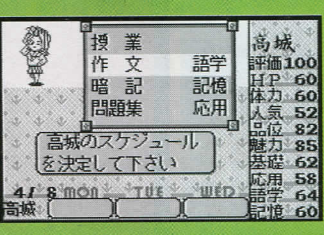


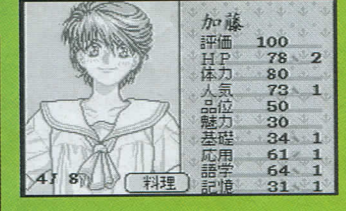
如果大家有玩戀愛育成遊戲的話，便一定會認識《卒業》這個名字，《卒業》這遊戲差不多在大部份的機種之上也推出過遊戲了，現在終於也輪到Wonder Swan了，相信大家對這些戀愛育成的玩法也有一定的認識，所以也不用多作介紹了，之不過，大家可能會以為在黑白的手提機之上好像不會像彩色機那樣的多姿多采……





錯！大家這樣想便大錯特錯了，因為在Wonder Swan之上的《卒業》，除了是黑白之外，不論在畫面的層次和聲音之上，也不會遜色於其他的版本，當然，在遊戲之中，MINI GAME是不會久缺的，而且，可以去到邊打到邊，當然是件好事吧！





開張送大禮 PART ONE 結果公佈

真係多謝哂大家嘅支持，在過往的兩、三個星期之中，收到非常多的來信，現在就為大家公佈一下這次抽獎的結果，5名的得獎者如下：

姓名	身份證號碼
TONY LEUNG	G 402XXX(X)
FUNG WING YIN	K 777XXX(X)
LEUNG KAI CHING	K 115494(X)
GECKO HO	G 648XXX(X)
王凱	K 351XXX(X)

以上得獎者將會另函通知領獎事宜，今次抽不到的不要灰心啊！留意「WONDER SWAN專頁」，隨時會有意外驚喜給大家！

齊來感受足球狂熱!!

遊戲誌突發組

J League 創造職業球會 暨 World Soccer Winning Eleven 4 大賽實錄

Text by：阜林三郎
鳴謝：Chic之堡及遊戲誌尊賣店借出場地及器材

在剛過去的10月14日，旺角Chic之堡二樓一直到被一群「波迷」塞個水洩不通，究竟發生了些什麼事？難道朗拿度再度來港？非也，全因為當日正是遊戲誌與遊樂誌合辦的「J League 創造職業球會 暨 World Soccer Winning Eleven 4 大賽」舉行之日，一眾「好波之人」雲集，當然也吸引了一大群「球迷」旁觀啦！

最強球會誰屬？

球會方面分為4小組單循環進行，8強產生後再以淘汰賽決勝負，為節省時間的關係，小組賽以「觀看結果」形式進行，完全是球隊實力的比試。雖然各參賽者未能「落場」比賽，但單看各球隊的陣容、入球者的名字已令大家嘆為觀止。大空翼、若林源三等特殊球員不在話下，還有比利、雲巴士頓、朗拿度、羅馬里奧等一級球星助陣，河本、那智、馬甸尼更可說是隊中必然之選，其星光熠熠之程度隨時世界杯也黯然失色(笑)。

經過2小時的角逐後，8支晉身複賽的球隊亦順利誕生，為讓各參賽者自定8強時的比賽策略，我們特意找來了日本全國大賽的數支冠軍級球隊進行表演賽，單是看著那些必殺技「閃來閃去」，你來閃光射球，我來閃光救球，看得大家不時歡呼喝采。

一輪表演賽之後，由8強開始的淘汰賽正式展開，雖然大會只準在中場、受傷或紅牌出場時才可換人轉陣，但是各參賽者都對自己的球隊充滿信心，甚少作出換人或轉陣的情形，而且來到8強後，相信是防守水準比較小組時高的關係，出現紅黃牌的情形明顯地減少了。4強的賽事完成後，便獨立進行季軍戰及決賽，結果由16歲，初次玩球會的鄧進樂獲得冠軍，球隊是18年的八王子メジェール。而亞軍及季軍分別是郭志明的34年山梨コリエンテ及梁志賢的27年三重ブラオヴィーゼ，在小組時表現不俗的Cheung Chi Ho，其球隊相模原スティング不敵對手，在季軍戰以十二碼落敗，只能得個「梗頸四」。

世界盟主





◆尊賣店代表頒獎情形

而Winning Eleven 4 (WE4) 方面，則進行兩組16隊的淘汰賽，經過一番角逐產生8強後，我們舉行了一個「編輯挑戰賽」。讓參加的朋友挑戰Game Plus編輯四哥，由於採取黃金入球，比賽的氣氛非常刺激，第一場四哥失手敗陣後，他檢討了自己敗因後捲土重來，結果以四勝一負的成績結束了比賽。之後便展開8強比賽，每人都用上自己最擅長的球隊出賽，勢均力敵，只是一兩球的上落。最後由謝盛雄以2：0擊敗Chan Chun Wai勇奪冠軍，而季軍則由沈俊彥以1：0擊敗在8強大敗對手的黃麒沖奪得。

最後，由遊戲誌尊賣店的代表頒獎給各位優勝者，以賽事亦在一片掌聲中結束。











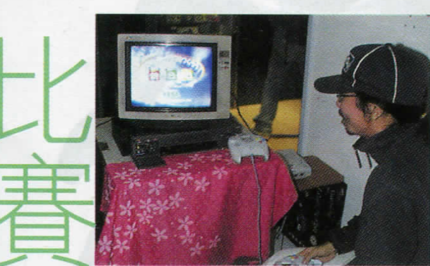


◆筆者認為最精彩的閃光——那智清隆慢動作一個扭十個，不過…



◆被若林 源三接實

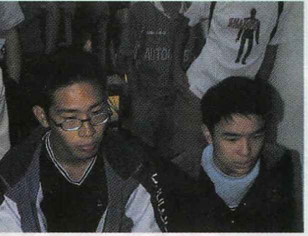
比賽花絮





◆幾日無剃鬚兼兩日無瞓的阜林三郎正準備比賽用的DC







◆WE4比賽的肉緊情形



◆不論是會場，或是鄰近的尊賣店，都吸引了不少朋友圍觀賽事



◆「編輯挑戰賽」得獎者與四哥合照



◆球會三甲與WE4三甲合照

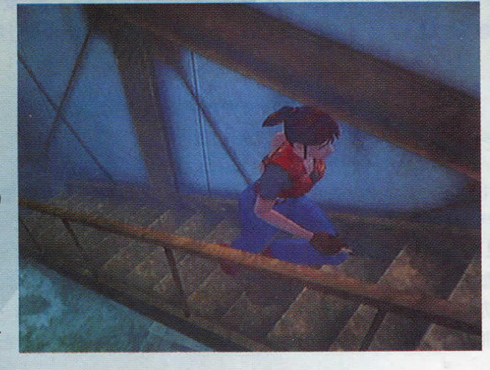
TEXT：酒井明

DC 製造商：CAPCOM
售價：6800日圓 發售日：2月3日
容量：2 GD-ROM 記憶：BLOCK數未定
AVG／MEM／1P

BIOHAZARD CODE：Veronica

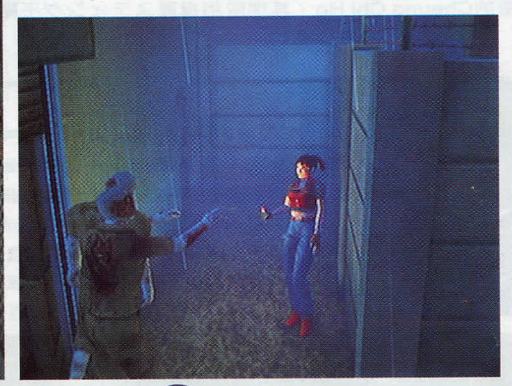


前言



上期我們己為大家介紹了一些BIOHAZARD CODE：Veronica的圖片，你們有沒有覺得有點兒不足夠呢？在這期我們便得到了一些新圖片，包括有一些敵人的精美圖片和一些室內機關及設施圖片，遊戲的背景是在一個不明的神秘孤島之內，究竟CLAIRE REDFIELD為什麼會被帶到這個孤島之上？她又如何找到哥哥CHRIS？他們又會怎樣離開孤島的呢？一切的迷團都等待著你們來解開！

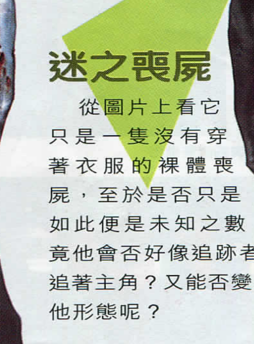




敵人介紹

喪屍

他們是感染了病毒的受害者，在遊戲內出現最多而且是最基本的敵人，他們雖然行動緩慢，但是有時卻忽然跑過來咬你幾口，經過一些伏在地上的喪屍時，假如不留神便會被它們抓著腳來咬給你吃你一驚。



迷之喪屍

從圖片上看它只是一隻沒有穿著衣服的裸體喪屍，至於是否只是如此便是未知之數，究竟他會否好像追跡者一般追著主角？又能否變身成其他形態呢？

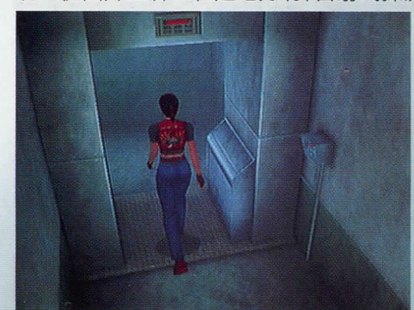


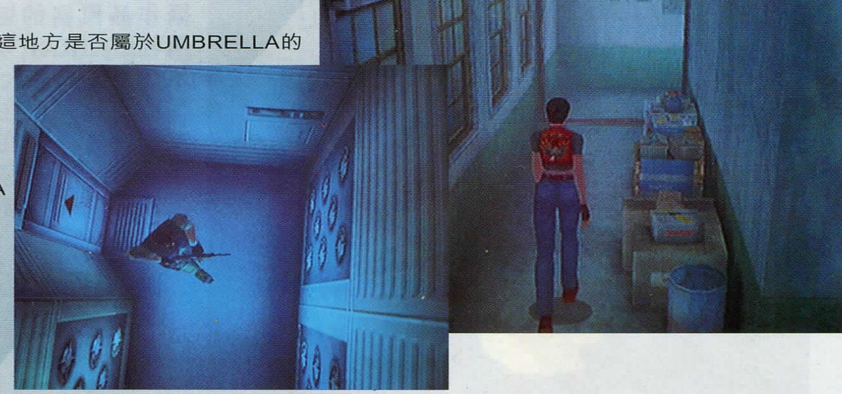
獵殺者

它是在遊戲內最麻煩和最難對付的嘍囉，皮膚好像鱷魚的它，除了速度極快之外，力量也十分驚人，有一擊必殺的能力，當它跑行時是伏下來的，所以不容易擊中它，有時還會跳起來攻擊角色的頭部，所以它真的是一隻令人懊惱的敵人。

迷之總部

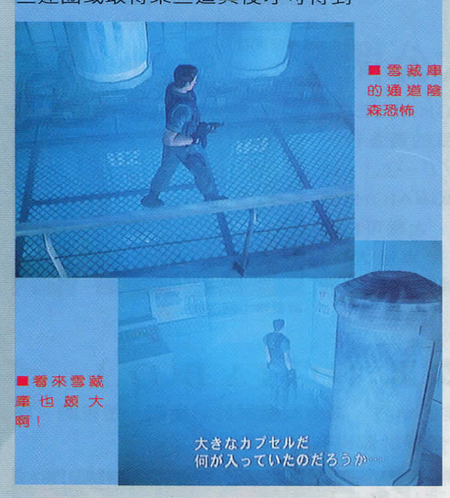
究竟這是UMBRELLA的總部或是一個秘密基地？這地方是否屬於UMBRELLA的呢？從圖片上看，在這地方有「雷射式探測系統」和「雪藏庫」等設施，看來真的好像UMBRELLA的總部，他們的總部真是多的是啊！





雪藏庫

一向BIO的作風，雪藏庫都是用作為存放「病毒」或「解毒藥」的地方，相信這次亦不會例外，相信要從這　得到藥品，便要解開一些迷團或取得某些道具後才可得到。



■雪藏庫的通道陰森恐怖

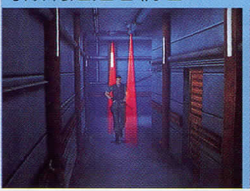
■看來雪藏庫也頗大啊！

雷射式探測系統

在室內的某一些區域內，會發現天花上有一些「雷射式探測系統」，正常探測系統所發出的光是藍色的，但當被探測系統發現時，探測系統的光便會變成紅色，而這時「獵殺者」便會洶湧而出，並且攻擊主角，從圖片上看有這麼多探測系統，相信需要有一定的技巧才可順利通過它們哩！



■「雷射式探測系統」還是藍色的十分安全。

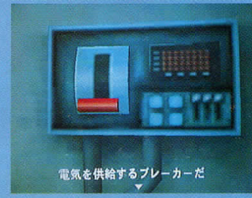




■紅色－救命呀……！

其他設施

「供電系統」的機械和「入CARD式門鎖」，都是在BIOHAZARD中常見的東西，玩者通常須要首先啟動供電系統，供應電力給建築物後，才可使用入CARD式門鎖或其他電子設施。



■這個便是供電系統的控制器嗎？



■KEYCARD門鎖？有沒有KEYCARD呢？

古老大屋

在BIO 1有古老大屋、BIO 2有警察局、BIO 3有鐘樓，而Veronica便來了另一所古老大屋，究竟在這間大屋內有什麼不可告人的秘密呢？在屋內又有什麼特別設施和機關呢？讓我們一起來探索一番吧！

螞蟻裝飾物

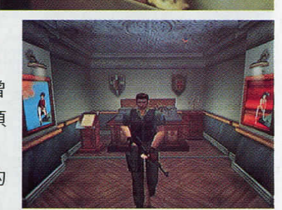
以寶石鑄造而成的螞蟻裝飾物，從外表上看，除了價值連城之外，一點都不可愛，究竟在這件「螞蟻裝飾物」之上埋藏著什麼重大秘密呢？



■相信一般的人都不會喜歡這樣的裝飾物

迷之畫房？

在這房間內有一些畫像和盾牌，可曾記起在BIO 1內有一間畫房，玩者需要順序按下代表著人生歷程的畫像上的按鈕，才可啟動機關取得道具，來到這間房間的CHRIS不知道有沒有什麼頭緒呢？



屋的模型

這個模型是否便是這間古老大屋的模型呢？用途是當作地圖之用或是隱藏著其他意思呢？又能否改變模型的結構或通道呢？



鷹形鎖

鷹形的鎖？究竟需要鷹形的鎖匙或金幣才可把它開啟呢？

窪みに鷹の絵が描かれている

古董武器屋



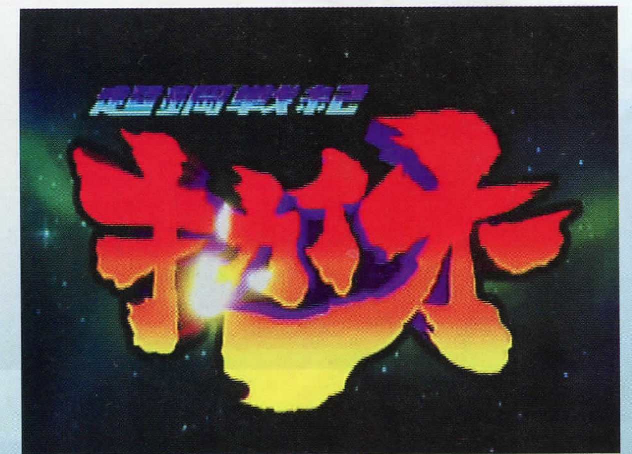
在這　發現到一些古董武器，例如槍或子彈等，究竟這些物品能否裝備的呢？如果不可裝備它們又代表著什麼？

藥物房

放置藥物的房間？究竟為什麼要來這　找藥呢？分為紅色、綠色和藍色，是否代表著強化藥草、回復藥草和消毒藥草呢？



TEXT：SAM



超鋼戰紀KIKAIOH

燃燒鬥志！熱血最強！

DC	
製造商：CAPCOM	
售價：5800Yen	發售日：預定2000年1月
容量：GD-ROM	記憶：BLOCK數未定
1P～2P/ACT/對應VGA BOX、震動PACK、ARCADE STICK	

一隻擁有巨大機械人特攝作品風格的遊戲《超鋼戰紀KIKAIOH》，在不久前進入各大小遊戲機中心後，現在亦終於登陸到DC之中。不過根據以往的情況，通常一些在其他機種推出過的遊戲，之後推出的DC版本，都會有「超移植」的情形(意即比原本或之前的版本有更多新元素)。這麼到底DC版《超鋼戰紀KIKAIOH》內又會有什麼特別的地方呢？

信用咁玩儲積分，我就玩儲黃金

遊戲最初可供玩者選擇兩個模式，分別是「STORY MODE」與及「HERO CHALLEGE MODE」，「STORY MODE」只是一般的故事模式，而且與業務版的一樣，所以不提也罷。可是另一模式「HERO CHALLEGE MODE」則不可不作介紹。原因這個模式表面看似沒什麼特別，但原來裡面是讓玩者「儲錢」的地方。因為當玩者完成一場戰鬥之後，便會以TIME(タイム)、FINISH(フィニッシュ)、DAMAGE(ダメージ)與及HERO度(ヒーロー度)四項來計算出一個總數，而這個數目就是厘定你所得的黃金(單位為G)，分數越高，自自然然黃金越多，而之後玩者便可利用這些黃金，開啟遊戲中的新元素。



■獲得6000蚊，可以做D乜。

アニメーションボックス(ANIMATION BOX)

絕對原創的動畫片段，而且每段都極具迫力，保證各位一定會百看不厭。





■鋼鐵巨神的動畫片段。



時間多的是，慢慢玩都唔怕遲

各位在遊戲機中心玩《超鋼戰紀KIKAIOH》，情形就好像吃快餐一樣，爆機都只是短短半句鐘的時間。可是現在移植在DC上，各位就可以慢慢玩，所以CAPCOM有見及此，於是在遊戲中加入一些「有排玩」的新元素，令作品可玩性更高。



■唔好以為得兩個MODE咁少，其實收收埋埋好多新意。

原創要素大公開

當各位在「HERO CHALLEGE MODE」中儲得一定數目的黃金後，便可進入「タツミテクノドーム」，這裡是一個由「鋼鐵巨神KIKAIOH」開發者巽博士主持的地方，大家可在這裡開啟一些隱藏元素，就算是VM中的MINI GAME，也都可以在這裡DOWNLOAD下來的。



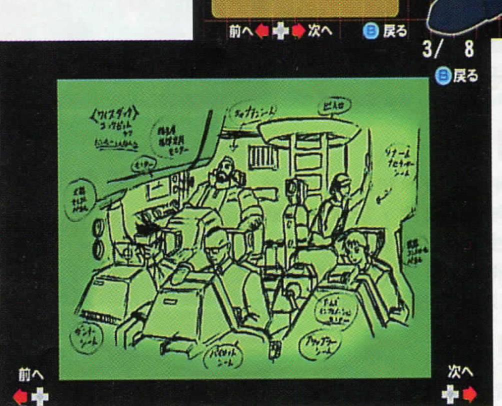
■巽博士靚仔相一張。

データボックス(DATA BOX)

集合遊戲內機械設定的地方，當中有機械的構造圖、透視圖，而有些機體，就連駕駛倉的設計圖也有展示出來。



■機械人的資料一清二楚。



■駕駛倉的內部構造。

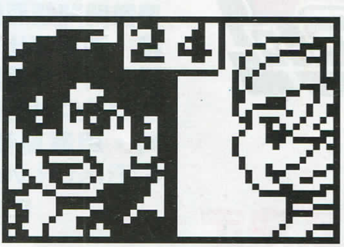
ムービーボックス（MOVIE BOX）

讓玩者鑑賞各個機械人發動MOVIE的地方。

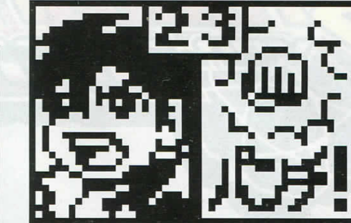


MINI GAME

從DC中DOWNLOAD到VM的MINI GAME「LOVE & PUNCH」，遊戲開始時，畫面會分為左右兩邊，左邊是駕駛KIKAIOH的ジュンペイ，右邊則會出現不同角色，而遊戲中玩者的身份會是駕駛ボロン的魔法少女ポリン。如果右邊畫面出現自己的話，玩者便要控制左右掣來給ジュンペイ一個香吻，但萬一是其他女子的話，便要按A或B掣出拳攻擊。



■魔法少女ポリン：「我咀你就得。」



■其他女仔，打！

機體介紹

鋼鐵巨神 キカイオー

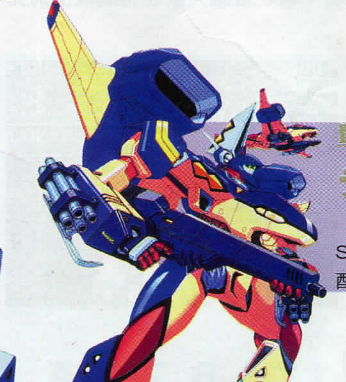
最強的SUPER ROBOT，攻擊力強之餘裝甲亦十分之厚。必殺技是發出飛拳的「ROCKET BROOK」。

スーパー（ポンコツ）ロボット ボロン

利用魔法推動的機械人，攻擊方法荒唐無稽，是一台完全不可以用一般常識去理解的機體。

特務機兵 ディクセン

能夠直接進入大氣層的全領域汎用機械人，裝備超長距離用支援攻擊兵器「フィクサーキャノン」，是組織中最精銳的機體。



戰術可變戰鬥機 ラファーガ

可變成FIGHTER、SPINER及SOILDER三個形態的機械人，以配合不同的戰術。

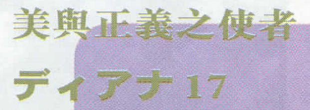
謎之巨人 パルシオン

在巨大獸侵略地球時出手相助人類的神秘機械人，赤手空拳已能將敵人擊倒，加上光線系必殺技「パルシオン光線」就更加所向披靡。



夢幻合體 ツインザムV

由二人合作駕駛的可變形巨大機械人，駕駛者是兩姊弟空和大地。



美與正義之使者 ディアナ17

內藏衝擊、光學系兵器，空中機動能力卓越非凡的美少女型機械人。



空挺陸戰兵器 ワイズダック

陸軍特殊部隊之據點制壓用空挺陸戰兵器，裝備大口徑大砲是其特色之一，而且全身都是武器，所以被人稱為「會步行的戰艦」。

TEXT：悟空



在街機極受玩家歡迎，被列為最希望移植的足球遊戲──《VIRTUA STRIKER》，在DC推出以來便有很多人都希望這遊戲能夠移植到DC上，但廠商遲遲未有發表遊戲會否移植，之後遊戲以和DC有互換功能的NAOMI底板推出最新一輯的《VIRTUA STRIKER ver.2000》後，基本上已經可以肯定地說遊戲必會移植，只是時間問題而已，而廠商在街機版本推出後不久終於宣佈遊戲會完全移植，消息傳出後不久，所有遊戲的支持者便開始期待遊戲的正式發售日。到了這個月廠方終於公佈遊戲的發售日定於今年的12月2日，這消息令不少遊戲迷非常興奮，而現在距離遊戲的發售日只有半個多月的時間，筆者就襯着這機會為大家詳細介紹這隻DC版的《VIRTUA STRIKER ver.2000.1》。

DC
製造商：SEGA
售價：5800日圓
發售日：12月2日　容量：GD-ROM
1~2P/SPT/ARCADE STICK、VMS、VGA BOX對應

12月2日發售正式決定！！

遊戲回顧

遊戲自95年推出以來一直大受玩家所歡迎，風頭更加是一時無兩，廠方亦乘勢於兩年後推出其續集，而採用的底板已由上集的MODEL 2變為更加強勁的MODEL 3，亦因為這原因，遊戲顯示出來的畫面都比前作出色，而隨後推出的《VIRTUA STRIKER 2 ver.98》、《VIRTUA STRIKER 2 ver.99》，令到遊戲到了一個無人能取代的地步。之後廠方利用可以和DreamCast以互換型式移植遊戲的NAOMI底板推出，已經表示了這隻被稱為街機史上最強的足球遊戲在不久將來會移植到DreamCast中，而現在這已不再是夢想，遊戲會移植到DC中已經是鐵一般的事實，現在就讓大家在遊戲推出前先感受一下遊戲的樂趣。

《VIRTUA STRIKER》

於95年推出的第一集，以MODEL 2底板製作，是第一隻以立體畫面表示的足球遊戲。





《VIRTUA STRIKER 2 ver'98》

98世界盃完結後不久推出，遊戲中所有國家隊都以世界盃中的陣容表現，除了保留原有的戰術轉換系統外，還增加了陣式轉換系統。

《VIRTUA STRIKER 2》

利用MODEL 3底板製作，在97年推出的第二集，電腦AI被大幅強化，另外亦增加了戰術轉換的新系統。



《VIRTUA STRIKER 2 ver'99》

99年登場的作品，今集廠方大幅強化了戰術轉換及陣式轉換系統，令遊戲的節奏變得更加緊湊。

《VIRTUA STRIKER ver.2000》

新一輯的《VIRTUA STRIKER》，以DC互換底板NAOMI製作，可選用的國家增加至32隊，是移植DC的最後作品。



DC版的《VIRTUA STRIKER 2 ver.2000.1》最新遊戲畫面！！

以下就是遊戲利用DC表現出來的畫面，從畫面看發覺DC版和街機版完全沒有分別，而且球員慶祝入球的姿勢比起街機版還要多，相信到了遊戲推出時必會再一次吹起VIRTUA熱。



遊戲藍本

遊戲是以ver.2000作基本系統，所有設定都會依這ver.去做，這樣做除了會令玩家玩起來不會出現未能適應遊戲系統伐遊戲的銷量下降，所以廠方便以最新一輯的《VIRTUA STRIKER》系統作為DC版的藍本。



模式介紹

以世界盃模式為例子，在遊戲中的世界盃模式和街機版原全不同，雖然街機也是與多隊世界強隊進行對戰直至取得勝利為止，但DC版就會以現實的世界盃系統進行，即是會由最基本的分組賽開始，之後會依照分數排名來決定是以首名出線還是次名出線，出線後會先進入十六強，再到八強、四強，最後才是總決賽，所有系統都是依照世界盃的系統進行，務求令玩家有種正在參與世界盃的感覺。



自行改變遊戲設定

進入模式選擇畫面後，玩者可以先到OPTION更改遊戲中所有設定，例好比賽時間長短，是否設有V GOAL（突然死亡）或PK（十二碼）等，除了這些基本設定，玩者亦可以更改遊戲內的規則，如有沒有OFFSIDE及紅黃牌等，這非常照顧想進行「超技術」比賽的玩家。

多個原創模式

除了「ARCADE」這個指定模式外，廠方加入了不少原創模式，分別有人人認識的「INTERNATIONAL CUP」、對戰專用的「VARIATIONS」及計分制的「LEAGUE MODE」，有了這些新元素，遊戲的可玩性定必大增。



球場種類

遊戲另一特點就是可以選擇比賽的球場款式，遊戲可以選擇的球場款式杷當多，有適合練習賽用的小型球場，亦有適合表演賽的超大型球場，選擇種類非常之多，定能適合不同玩家的需要。





隱藏球隊

在多集街機版中必定存在的隱藏球隊「SEGA FC」和第二集才有的「雪人隊」，據遊戲的工作人員說，因為在街機時這兩隊球隊很受玩家歡迎，所以在DC版會出現的可能性很大。

金球重現

遊戲新增模式之一，就是可以將比賽中每個入球畫面記錄下來，之後可以隨時隨地重看，這樣如果在遊戲時出現一個漂亮的入球就可以將它記錄下來，待下次再拿出來重看。



操作

說了這麼多遊戲的資料，應該和大家說說遊戲的操作方法，相信各位仍然記得遊戲的操作方法吧？《VIRTUA STRIKER》其中一個受歡迎的原因，就是它的操作十分簡單，雖然它的操作簡單，但卻異常貫實用，現在就為大家回顧一遊戲的操作方法。



SHORT PASS

不論足球遊戲或是真實的足球比賽，短傳在比賽中都是擔當着一個重要的角色，在遊戲中如果傳出一個漂亮及致命的短傳，就有機會令球隊打開勝利之門，只要運用得宜，短傳是一種非常重要的技術。



LONG PASS

長傳的用途可謂非常廣泛，防守時可以用作解圍和反擊用，另外在攻擊時可用作底線傳中，非常實用。

SHOOT

射球是攻擊時必用的技術，遊戲中按射球時在畫面下方會出現一條能源BAR，按掣的時間越久射出的力度越大，但相反能源越大就會越有可能因力度過大而射失，這樣就會喪失一個入球機會。

後記

遊戲距離發售的時間只有半個月，除了筆者相信其他喜愛此遊戲的玩家定都非常心急，但世嘉有着一個缺點，就是遊戲常常會出現延期的情況，筆者非常希望廠方今次宣佈的12月2日發售真的是遊戲的發售日，希望不會出現延期的消息。





撰文：南風•濁



DC 製造商：WARP
發售日期：12月23日
售價：6800日圓 容量：GD-ROM
ARPG／MEM

冇得講！飯野賢治作品一定要玩！！

惡夢•冷槍•零落

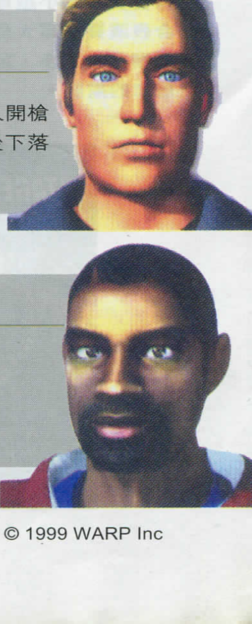
現在是2000年12月25日，地點是北極上圈空，大既是聖誕節的關係，令他們好像一點也感覺不到可怕的意外經已很接近，除了其中一個乘客例外——羅菈（ローラパートン）。不過當座在她前面的小女孩向著她微笑時，不安感又好像消失了。突然，一下無情的槍聲令所有人都驚醒過來，在眾人眼前的就只有一個拿著機關槍的男子、一個應聲倒地的空姐和一個好像不斷唸經的古怪老頭，沒有人知道那男人為何會在機艙內開槍。然而，人們還未來得及應變之際，真正的大危機出現！一塊巨大隕石擦過他們的旅客機！理所當然地，那架客機的機翼被撞個粉碎！如此這般，零落的客機伴隨著一眾乘客的驚叫聲散落在萬天風雪的北極上，一幕幕精彩的故事，一段段悲痛的命運就此展開。

不幸的生還者

這樣的墜機意外有生還者的機會微乎其微，現在總算有人能苟延殘喘，為何仍然說「不幸」？當你醒來時發覺身處的地方有很多似人非人的怪物時，相信你也會有同感。生還者中當然包括主角羅菈，他們身處的地方為何會出現這麼可怕的怪物相信還有待調查，但有一點可以肯定；原來世上有比死更可怕的東西。主角羅菈大家應該很熟悉吧！至於其餘幾位生還者就連筆者也只能略作介紹，因為D2的謎實在太多了。

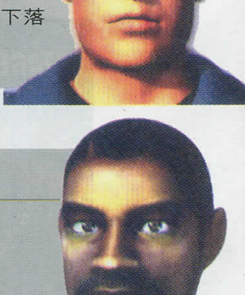
大衛（デビットブレナー）——

年齡34歲，男性，在客機上那個持槍男人開槍時他曾以自己的身體來保護羅菈，在墜機後下落不明。初步估計有許多謎都可能與他有關。



派克（パーカジヤクソン）——

年齡不詳，男性，在墜機事件後曾經到過住在當地的金巴莉小姐的木屋中並救了她一命。



金巴莉

（キンバリーフォックス）——

年齡33歲，女性，住在當地的一間木屋，就是她把因墜機而失去了記憶的羅菈帶回木屋中，其後她更教授羅菈如何狩獵野獸，是位了不起的女性。



卓妮（ジエニーレインズ）——

年齡5歲，女性，她本來是和媽媽一同乘飛機的，沒想到居然遇上這樣的慘劇，現在她只好經常跟著羅菈。

羅娜

（ローラパートン）——

年齡32歲，女性，故事的主角，在意外發生後失去了部份記憶（前後數日間），她帶著手槍，一個人在茫茫雪山上進行搜索，絕對是個果敢的女人。



現時就只知道有以上的四個生還者，到底還有沒有暫時仍然是個謎。

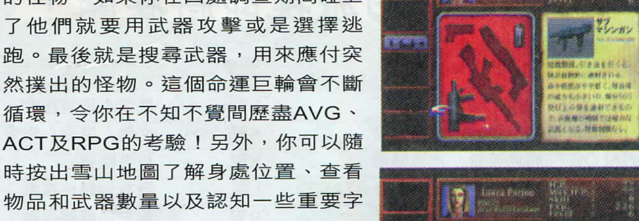
極地求生三部曲



原則上，在北極這種寒冷惡劣的環境底下是絕對宜四處走，但為了解開所有的疑團，羅菈要不惜冒險四出探索。在這個過程中會三大事情要做的，首先，羅菈會接二連三遇到各式各樣的謎題絕對要動腦筋去解決。第二，在之前經已提過北極出現了許多不明來歷的怪物，如果你在四處調查期間碰上了他們就要用武器攻擊或是選擇逃跑。最後就是搜尋武器，用來應付突然撲出的怪物。這個命運巨輪會不斷循環，令你在不知不覺間歷盡AVG、ACT及RPG的考驗！另外，你可以隨時按出雪山地圖了解身處位置、查看物品和武器數量以及認知一些重要字眼（但現階段仍不明白此功能的用途）。









建築物內、大雪山上的搜查實錄

上述說過要在大屋中四出調查，而遊戲中羅菈的視點是可以前後左右地移動，當你有想去的地方時只須在那裡按一下制就可以令羅菈行到那處，這樣的操作系統跟當年《時鐘塔》一樣，但如果你所指示的地方沒有值得調查之處，羅菈就不會有任何行動，避免浪費時間。事實上，在屋內會有許多隱藏物品和武器，若發現到的話可以在該件物品上按A制取得，另外，金巴莉的木屋中亦有不少物品之類的東西可供羅菈使用。其實金巴莉木屋只不過是開始時的一個地點，讓羅菈可以在木屋中回復生命和取得一些情報，在往後隨著故事發展會陸續出現的建築物，例如礦場，像實驗室的地方和存放著一些人形怪物屍體的可怕場所！那個實驗室更好像在不久前有人用過，但那些人到底去了那裡？是不是有甚麼緊急事故發生？更奇怪的是有一處地方好像在進行著某種可怕的儀式！總之一切謎團還有待解開。

在那麼廣大的雪地上，根本就不可能每每用第一身走路的形式去走遍全個地圖，所以你會有幾種移動方式選擇，例如在地圖上直接用浮標指出想去的地方，這樣就可大大縮短了移動時間。另外更可選擇乘坐纜車，但這架纜車只會去一些特定的地方。

糧食亦是一大問題，你要有食物才能回復生命，當發現雪山上的野生動物時，你可以用手槍或其他武器攻擊牠，要取牠的肉就要靠所謂「FIRE-BOX」的物品了，它更可替你保存食物。

除了環境惡劣之外，最可怕的相信就是特如其來的怪物。戰鬥是採用了「REAL TIME」的模式進行，只管瞄準他們來攻擊是不夠的，其實各種怪物也有不同的弱點，要瞄準那些弱點開槍才有效率。順帶一提，想變換武器的話可隨時按「R」制，不過在初期的武器只有自動步槍，它可以連射而且瞄準方面亦只管按上下左右，絕對不難用。每當打倒怪物時，羅菈都會像ＲＰＧ的主角般得到經驗值，在升級時生命值更會回復至滿！





TEXT BY MS

神機世界EVOLUTION 2

DC	製造商：SEGA
RPG	發售日：12月23日
	售價：6800日圓　容量：GD-ROM

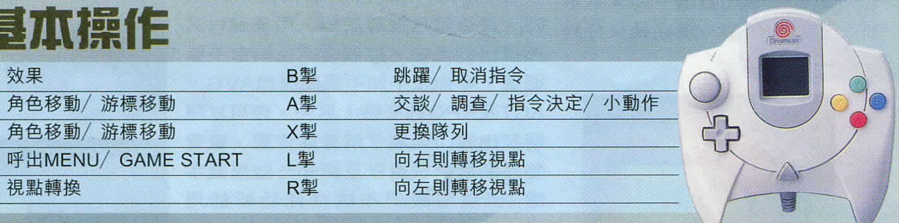


新的旅程即將展開！

序

Dreamcast第一隻RPG《神機世界EVOLUTION》推出後，一直以來都得到玩家的好評，一年後其續作已決定在今年的12月13日推出，可見它的魅力所在。說回正題，今作不單會將遊戲畫面、遊戲系統方面作出改良和修改，還加插很多新的角色物，其中最令人感到迷惑的，相信是有一位謎之美少年出現，究竟他會是MAG敵人？還是朋友？

遊戲基本操作



按鈕	效果	按鈕	效果
十字掣	角色移動／游標移動	B掣	跳躍／取消指令
ANALOG	角色移動／游標移動	A掣	交談／調查／指令決定／小動作
START掣	呼出MENU／GAME START	X掣	更換隊列
Y掣	視點轉換	L掣	向右則轉移視點
		R掣	向左則轉移視點

《神機世界 EVOLUTION 2》的世界須知

今作的故事舞台為巴魯迪亞(パルディア)大陸，主角MAG與其他同伴會在這大陸中心的市鎮為根據地，並到考古學研究機構找尋工作，如到遺跡內探險；找尋秘寶等等，從而展開MAG的旅程，遊戲主要的流程如下：

市鎮
▲在市鎮上收集情報，甚至是買賣道具

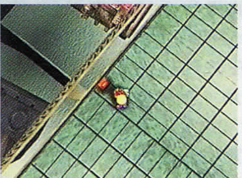
遺跡
▲與MONSTER戰鬥，找尋寶物

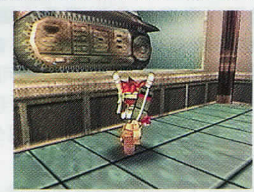
考古學研究機構
▲派出工作，鑑定道具的種類

遊戲基本系統

改變視點

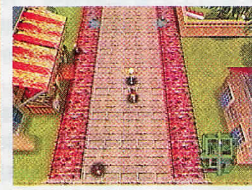
遊戲畫面是由多個3D多邊形組合而成的立體空間，除了可利用方向掣來移動角色外，更可以利用Y掣來改換視點，使原由遠距離望向主角的視點，改為近距離，利用這個視點移動的話，就更加能夠體會到遊戲內的立體空間。


◆遠距離視點


◆近距離視點

畫面上的情報

由於遊戲內的世界是一個立體空間，很容易令玩者出現迷失方向的情況，為了不令大家有這樣的煩腦，在遊戲畫面上的右下方(或右則)均會有地圖表示，不論玩家是在市街或遺跡，也能在右下方的地圖上一目了然，不單這樣，在遺跡時更會利用不同的顏色表示玩者的位置、MONSTER的位置以及可以破壞的地方，一一都可以清楚看到。


◆市街上


◆遺跡上

戰鬥系統

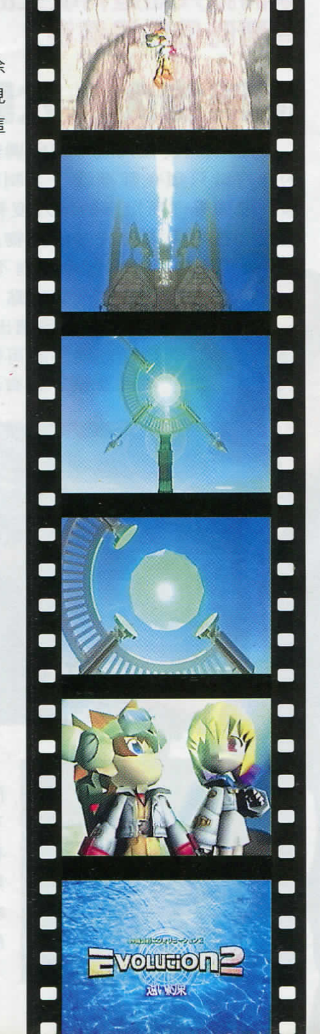
指令戰鬥



今作的戰鬥系統與前作一樣，是以指令的方式來進行戰鬥。在擁有多個指令的指令欄裏，玩者需選擇角色行動的指令，之後角色便會因應指示作出行動，而在戰鬥畫面的右方，更會順序顯示角色和敵人行動的先後次序，讓玩者可預先考慮下一步的行動，非常方便。

攻擊——以裝備的武器來攻擊敵人。
必殺技——使用角色的特殊技指令，但會消耗FP。
ITEM——使用在手持的道具。
移動——角色在戰鬥時前進或後退的指令。
防衛——角色會擺出防衛姿態，令傷害減低。
逃走——當見情況不對時，就以這個指令逃離戰鬥。

OPENING MOVIE



必殺技的使用及成長

在《神機世界EVOLUTION 2》中，必殺技就如一般RPG的魔法，不過卻有2種特徵與別不同，一就是必殺技發動時所消耗的FP，會在角色作任何行動時自動增加；並儲存起來。二就是每當戰鬥完結時，角色們分別可取得的不同數值的TP，只要儲下其特定TP值，就可學會新的必殺技，而這些新必殺技更能由玩者選擇。



◆取得TP值

◆MAG的必殺技——MAG NA PUNCH



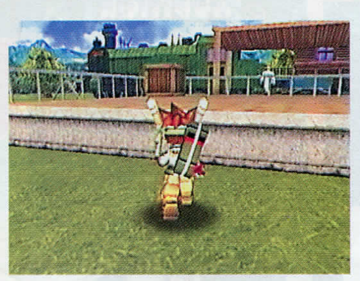
◆古尼的必殺技——回復睡覺異常



◆莉莉亞的必殺技——回復HP

其他地方

除了索絲艾迪博物館和保利斯遺跡外，還有很多地方值得留意，其中之一就是位於市街內的車站以及位於東則的塔之遺跡。在其中一段故事中，盜賊團將會在列車上出現，相信這會與車站有關，而另一個塔之遺跡，到現時為止仍是個謎，究竟內裏會隱藏着甚麼呢？



◆車站內的列車會是遇上盜賊團的那一架？



◆塔之遺跡仍未能進入，內裏會有些甚麼？

遊戲初期故事





MAG、古尼和莉莉亞在位於巴魯迪亞大陸中央的城市內作根據地，MAG為了到索絲艾迪博物館（ソシエテ）找尋工作，便與莉莉亞一個前往，他們到達博物館後得知博士在2F，當他們進入後便由秘書莉娜介紹MAG等人給WHITEHEAD博士，從博士口中得知一群盜賊團正向他們的秘寶打主意，而且已經被搶走其中之一個秘寶，為了讓MAG了解情況，便吩咐他們到保利斯（ブレイズ）遺跡去，就這樣MAG便踏出新旅程的第一步。

神秘人物

除了名字之外，沒有人知道他的身份，他口中時常說着莉莉亞的名字，看來他與莉莉亞有些不尋常的關係，究竟他找莉莉亞有甚麼目的？MAG又會如何應付？這一切都仍是個謎。

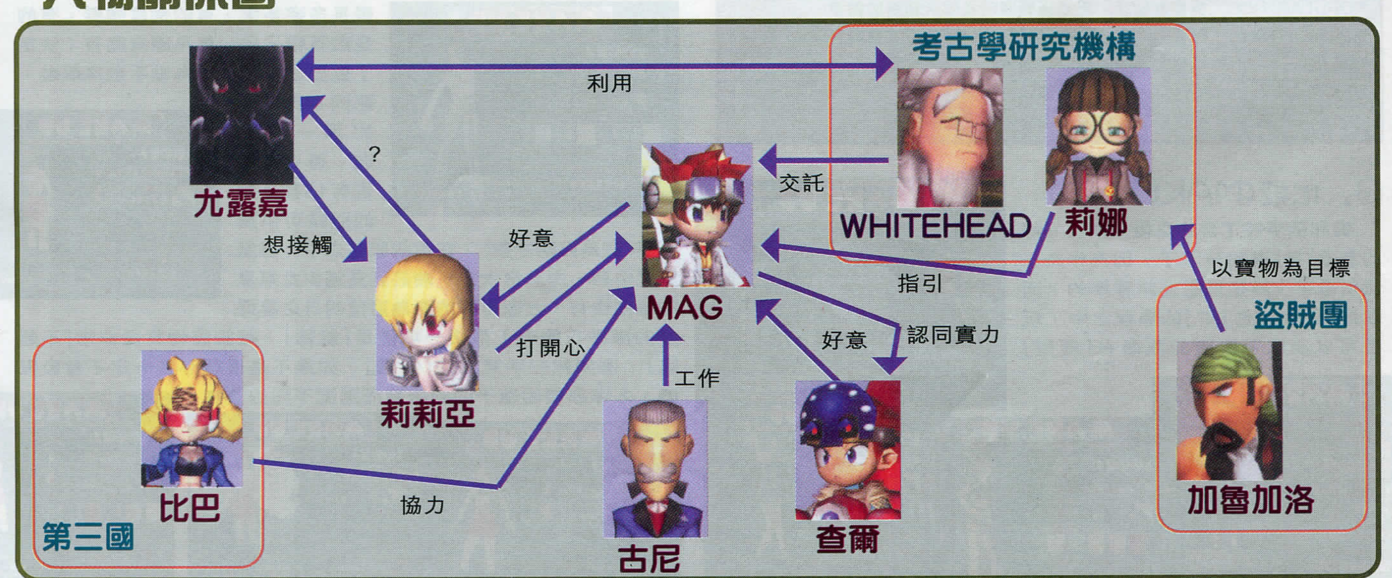


盜賊團的突襲！

加魯加洛（カルカーノ）是今作的新角色；由他帶領的盜賊團，以找尋秘寶為目的，對於他們來說只要找到寶物，就不會傷害任何人。他將會在列車上出現，並襲擊MAG等人。



人物關係圖



TEXT：赤目黑龍

SUPER PRODUCER目標是藝能界



歌手≠偶像

DC
製造商：HUDSON
發售日期：發售中　售價：6800日圓
記憶：190 BLOCKS 容量：GD-ROM
SLG/ MEM

開始宣傳之時，《SUPER PRODUCER》也自稱為一隻「創造偶像」的遊戲，結果出來的結果便是「歌手育成」遊戲，大家可能也會有一點的失望，不過，大家看過遊戲的玩法之後，可能會更失望呢！

遊戲是怎樣的？



話明是「SUPER PRODUCER」，玩者當然是要成為一個SUPER PRODUCER，不過，在遊戲一開之時，玩者只是一個普通的PRODUCER，為了要達成目標，玩者便要由尋找新人開始，令他(她)成為一個紅透半邊天的歌手，只有這樣做，玩者才能達到這個「SUPER PRODUCER」的目標，這亦是這隻遊戲《SUPER PRODUCER目標是藝能界》的遊戲最終目的。

成為SUPER PRODUCER之路

1. DEBUT

A. 選擇歌手(AUDITION)



要成為一個「SUPER PRODUCER」，首先一定要找到有潛質的歌手，所以，在選擇歌手方面是絕對不能掉以輕心，就好像大家在香港看到的所謂娛樂新聞一樣，大家要找到適當的人選，之後便要和他(她)簽約，令他(她)成為玩者旗下的歌手，之不過，在簽約之前，一定要先看清楚的表演情況才好下決定。而要看一個人的潛質否良好，便要看看這人的能力值了，以下便是能力值的指示：

能力值	顯示
MOTIVATION	認真度，當跌到0時代表要引退
CHARISMA	魅力度，直接影響現場演唱及唱片銷售的數字
POPULARITYY	受歡迎程度，影響現場演唱及唱片銷售的數字
IMAGINATION	想像力，對要求有「唱歌力」的歌唱種類會有所影響
LOOKS	可觀度，對於「偶像」而言是不能缺少的
DEXTERITY	能幹度，影響歌手能唱不同類的歌曲
BALANCE	平衡感覺，數值高便能確保受歡迎程度

B. 化粧(MAKE UP)

當和歌手簽了合約之後，便要好好的為他(她)裝扮一下了，因為作為一個新歌手，其型像是非常重要的，而在這個「MAKE UP」的過程之中，玩者可以為歌手改變的東西有「髮型」(HAIR)、「裝束」(FASHION)和「飾物」(ACCESSORY)。



首先是「髮型」，在這裏共有8種的髮型供玩者選擇，在這裏的髮型可以說是多姿多采，有的是長頭髮，有的是戴着帽子的，真是應有盡有；決定了髮型之後，便要為歌手選擇服裝，連同本身穿着的那一套服裝，每名歌手也有13套不同的服裝可供選擇(其實是選購才對)，在這些服裝之中，甚麼款式也有，由高貴大方、端莊到充滿少女氣息的服裝也有，大家可真的要為這位明日之星好好的選擇衣服啊！最後一項便是「飾物」，有些飾物真是非常「不起眼」，例如戴在手臂上的「臂環」，如果不是很留心看一定不會發覺的，大家亦要因應不同的服裝而選配不同的飾物。









2. PROMOTE

A. RECORDING(錄音)

這是在遊戲之中極之重要的行動，因為一個歌手的成敗也在於唱片的銷量之上，所以在灌錄唱片的工作上一定要非常慎重，而以下便是灌錄歌曲的工作先後次序：



i) 決定曲種——玩者一定要先為歌手選定歌曲的種數，例如是潮流歌曲又或是演歌；



ii) 選擇COMPOSER——這等同於選擇作曲家，對於新的唱片而言，作曲家的好壞絕對能影響銷售數字；



iii) 作曲——當一切準備就緒，便可以開始作曲了，而在作曲方面，有兩種不同的選擇，一種是給予作曲家指示，創作特定風格的歌曲；其次便是由玩者自己混音，在作曲家完成之後再由玩者自行調校歌曲中的細節。

完成以上的工序之後，歌曲的創作便算完成。

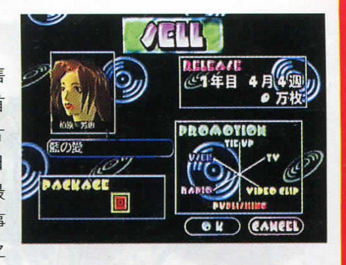
C. LIVE

作為一個歌手，宣傳是非常重要的，而最直接讓歌迷知道自己的存在的方法便是舉辦公開的演唱會，這是非常重要的，公開的演唱除了可以讓歌迷認識自己之外，亦可以知道歌迷對歌手的支持程度。



B. SELL

錄音完成之後，便要開始計劃發售的事宜，因為在遊戲之中，要將一首歌曲發售其實也非易事，因為在唱片出之前，玩者首先要為唱片決定出日期，而且亦要為唱片決定封套，而最重要的便是安排所有有關宣傳的事情，所以，大家在進行所有的動作之前，一定要先計算一下自己手上有多少資金，否則便會變成就算作好曲也無法發售，又或者是沒有資金宣傳。







3. DOWN TOWN

到城市之中有甚麼可以做呢？當然是收集情報，在城市之中，玩者可以到一些年經人常到的地方，例如是「DISCO」、「CLUB」等地方向和那 的人談話，便可以數集到不少的情報，尤其是些最近期的流行情報，對唱片的製作有非常大的幫助呢！

除了收集情報之外，玩者亦可以和那些地方的DJ比賽一下，而這MINI GAME的玩法和《BM》一樣，不過看上來比《BM》更難玩呢！



4. CHART

這又是甚麼呢？這便是大家最留意的「流行榜」了，在唱片推出之後的一星期，玩者便可以看看在流行榜之中的成績如何，當然，未必一定會作功的，不過，縱合以上所有取得的情報，玩者便可以為歌手籌備另一張唱片了。

遊戲人物圖覽

作曲家

勅使河原 佑二
強項：POPS、偶像系歌曲

只野 銀二
強項：怨曲，不過工作時太着重「感覺」

JAMES
強項：HIP HOPS

橫井 智
強項：PALLAP

健太
強項：TECKNO

櫻 賢三
強項：演歌

LAY
強項：ROCK

BOO
強項：BOSSANOVA

多田 香織
強項：RECCAL

蒲田 敬太
強項：HEVAY METAL

敵對PRODUCER

小黑 哲治
強項：POPS

木田 武
強項：POPS及ROCK

麗子
強項：PALLAP

染谷 一
強項：演歌

BOSS KELLY
強項：RECCAL

FRANK NAGET
強項：TECKNO及HOUSE

橘 進
強項：沒有

えせの慎吾
強項：TECKNO

奧野 かずみ
強項：ROCK

秋
強項：BOSSANOVA



GUEST

NAO：22歲



健：30歲



祐二：21歲

YURI：19歲



MARI：17歲





綾小路：33歲



KOBA：19歲

BOB：年歲不明

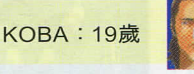


雪：26歲

DASAO：24歲



上唔到INTERNET就唔好玩！



在遊戲之中，大家極其量也只是在一個城市之中發唱片，如果要衝出世界，便一定要靠INTERNET了，因為Dreamcast本身是有上網功能的，所以，玩者可以上網DOWNLOAD不同的資訊，亦可以將自屈製造的歌星送上網上，和網上的同好決一高下，而決勝的方法當然是以唱片的銷量為準，不過，在香港有多少人能上得到Dreamcast的網站呢？

TEXT：赤目黑龍



射擊遊戲一直以來也是中種「簡潔」的遊戲類型，然而，近年來的家用射擊遊戲也有一個共通點，那便是「無限CONTINUE」，而新近推出的Dreamcast射擊遊戲《GIGA WING》也是一樣，面對這樣的遊戲，大家有興趣玩嗎？



點解打極都唔死㗎？










遊戲概要

《GIGA WING》這射擊遊戲其實和其他的同類遊戲的分別不大，在操作方面非常簡單，只會用上三個按鈕，分別是「射擊」、「連射」和「大彈」，一般而言，大家也會用上「連射」作為一般的攻擊，因為不用不斷的按動發射掣，然而，在《GIGA WING》之中，「射擊」掣也是非常的重要，因為按着「射擊」便會變成「儲砲」，在遊戲中的「儲砲」可以說是攻防一體的招式，所有戰機的「儲砲」也是一個巨大的護罩，一經開動，在戰機周圍便會開啟一個防護罩，所有敵方的擊也會被反彈，除了可以反攻擊敵人之外，亦可以變成玩者的「金錢」，數目非常可觀，大家要小心留意及使用。

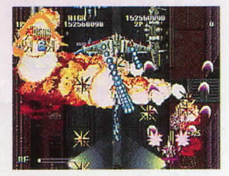
在遊戲之中，玩者可以選擇的戰機共有四部，各有着不同的戰鬥能力和特色，當中以綠色的爆擊機最為強橫，尤其是LEVEL UP之後，從旁邊的OPTION之中放出來的炸彈的破壞力非常驚人，可以說是四名人物之中「賺錢」能力最高的一個。

以下是全六版的簡要攻略，不過，使用不同人物之時，版與版之間的排序會有所不同，請小心注意。

STAGE ONE



遊戲開始，玩者便在一個狹谷之間作戰，首先是從前方衝出來的戰機群，這些戰機的攻擊力不高，不過出現之時是會一群的衝出來，而且加上在左右旁均有着會發射飛彈的砲台，玩者最好是先專攻一邊，之後再攻另一邊，以S字型前進。



通過狹谷，玩者便會進入敵方的基地的隧道之中，在這裏的敵人不多，只有在一進入之時的戰機，他會射出十分多的彈，在這裏最好使用「儲砲」，這樣便可以得到非常多的金錢。

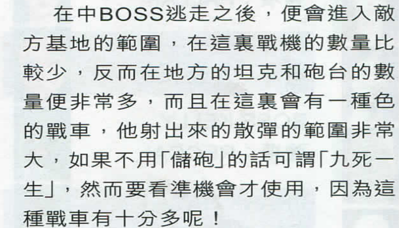
離開隧道，便可以清楚的看到敵人的基地，在這裏會有很多像隧道之中的戰機，而且更會有一些坦克從下方升上來，而且在地面上亦有非常多的砲台，砲火會變得非常頻密，而在離開基地範圍之前，更一部中型的戰鬥機出現，他雖然極像之前的種類，不過無論在耐久力和攻擊力也是比前者更強的。





這版的BOSS是一部紅色的大型戰鬥運輸機，在他兩翼上的全是砲台，不過不難對付的；當雙翼被毀，從主機(中央部份)的砲台便會開始運作，其砲火的密度比雙翼高出三倍以上，玩者在這時最適合於敵人中央部份使用「儲砲」，這樣便可以直接的攻擊敵人的核心部份。

STAGE TWO



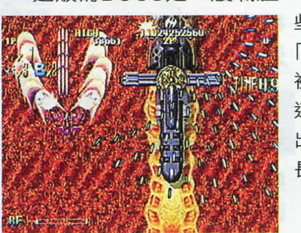
第二版的戰鬥地點是在火山地帶，所以在下方大家會看到一些溶岩的流動，而敵人方面，主要是一些綠色的戰機，他們會一次過於出三粒彈，加上一出現便是五、六部，所以情況是非常的危險。還有一種紅色的長身戰機，這戰機如果不張開雙翼，其攻擊力是不大的，不過，當翼一打開，便會放出多條的LASER，小心！



之後，便要打中BOSS了，這中BOSS的戰機竟然是和玩者使用的屬於同類型，可惜他不是同伴……他的六方向LASER加上大量的散彈會令玩者疲於奔命，最好還是用「儲砲」和[他打埋身戰比較有利。

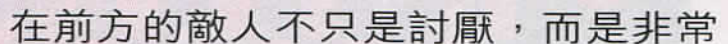


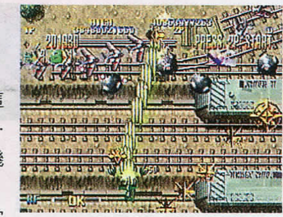
在中BOSS逃走之後，便會進入敵方基地的範圍，在這裏戰機的數量比較少，反而在地方的坦克和砲台的數量便非常多，而且在這裏會有一種色的戰車，他射出來的散彈的範圍非常大，如果不用「儲砲」的話可謂「九死一生」，然而要看準機會才使用，因為這種戰車有十分多呢！



這版的BOSS是一艘戰艦，初段的攻擊相當易應付，因為只有一些LASER和散彈而已，只要適當利用「儲砲」便可以順利通過，不過，當前段被擊毀之後，便要對付後方的真身，這潛艇的戰鬥力主要是從艦中央發射出來的LASER，而且如果戰鬥時間太長的話，他更會放出飛彈攻擊。

STAGE THREE





第三版是在鐵路上的戰鬥，一開始，玩者便會遇上從左右駛出來的列車，這些可以說是敵人，不過又不會攻擊……之後又是在STAGE ONE之中的戰機群，真討厭！

在前方的敵人不只是討厭，而是非常強的裝甲列車，共分左右兩列的裝甲列車的戰鬥力非常強，每卡車也有不同的武器，而且大多數是散射的LASER，玩者有兩個選擇，一是在中間位置不停使用「儲砲」；第二便是實行「逐個擊破」的戰術，兩者的結果也是一樣，而危險性亦沒有太大差距。





當擊毀了裝甲列車之後，便可以到達列車的終站，在這裏有兩個非常強大的砲台，就算使用「儲砲」也不能在短時間內擊毀，所以最好將「大彈」配合「儲砲」使用，這樣攻擊的效果會更好。而在這站的後部，是一大堆的砲台，尤其是在左後方的一個最為厲害，那又密又大的散彈如果不用「儲砲」的話，相信很難消滅。

這版的BOSS又是一部古怪的大型戰機，他的機體上的色點部份全是砲台，而且兩翼又可以伸出來發射散彈，而且由於他飛得非常接近，所以給撞中的機會相當高，尤其是在中央的大型LASER，一定要小心，不過，在他發射大型LASER之時，如果使用「儲砲」的話，效果將會是……

STAGE FOUR



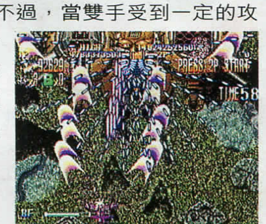
這是在浮游大陸之上的戰鬥，一開始玩者便會看到一個又一個的小型浮游大陸在飄浮着，不過，在每個浮游大陸之上也有着砲台，當中大部份只有兩個而已，只有一個由右下方和一個由左上方出現的是有大量砲台的，小心！

之後，又到打中BOSS的時候，這次的和之前在第一版中的有一點不同，那便是其攻擊模式，沒有了那種六方向的LASER，改而使用直接向下方的攻擊的集束LASER，殺傷力驚人，再加上那「無定向」的散彈，實在是相當難應付，在這裏只有靠玩者的「反射神經」了。



經過了和中BOSS的戰鬥之後，終於也來到一片非常大的浮游大陸之上，在這裏除了有坦克之外，亦有不小在之前出現過的綠色戰機，不過，在這裏的敵人殺傷力不是太大，反而要留心在打BOSS之前的戰車。

這版的BOSS是一個像「土偶」的機械人，他的攻擊主要是在雙臂之上的武器，不過，當雙手受到一定的攻擊之後，便會自行脫落，不過，之後又會由鋼纜收回，其弱點是在頭下的核心部份，這裏的攻擊不是太強，只有一些散彈和胸前的LASER。所以要盡量在他雙臂脫落之時致他於死地。

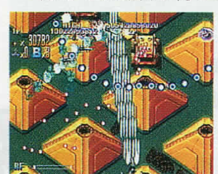


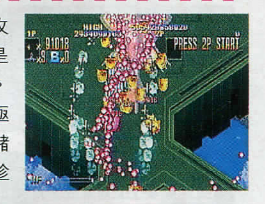
STAGE FIVE



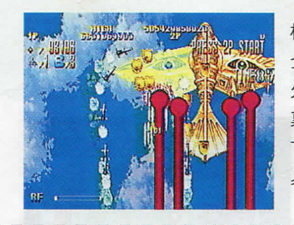
這是在打最後BOSS之前的最後一版了，這裏便是古代遺跡和神殿的所在，這裏亦可以說是敵人的最後防線，所以敵人的數量非常多，尤其是在這裏出的坦克，們的攻擊非常厲害，單是其散彈已令玩者「死去活來」。

除了坦克難應付之外，在這裏大家亦會見到非常多的「金字塔」，在每一座金字塔之上也有一個砲台，令戰鬥變得非常困難，而且在金字塔之間通常也會有坦克，小心！通過了之後，開始入神殿的範圍，敵人的攻擊會更加強烈，而且有一些出口是專門放出坦克的，玩者一定要盡快通過，不要和他們纏鬥。





之後便是打中BOSS了，這中BOSS的攻擊力不是太強，只有一些散彈而已，且由於是向下射的，使用「儲砲」便可以很快將他解決。不過，之後才是正場，玩者將會被會射出「極多」散彈的坦克、戰機夾攻，在這裏機乎連儲砲也無法使用，所以要先使用大彈，之後才趁機使用「儲砲」，否則只有死路一條。



這版的BOSS是一部非常古怪的戰機，雙翼就像眼睛一樣，其攻擊能力非常全面，除了在雙翼上共八支的LASER之外，更有從中間部分射出來的散彈，在這裏建議大家應先對付其雙翼，因為當他剩下中間部份之時，只要用「儲砲」便可以輕易將他擊毀。

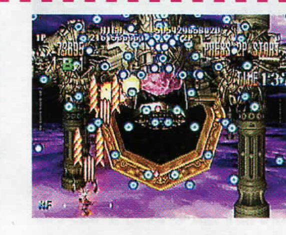
FINAL STAGE



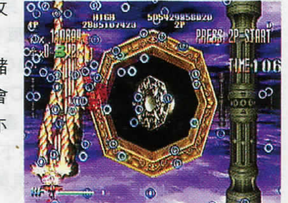
經過STAGE FIVE之後，玩者通過在神殿的異空間通道，來到了最後BOSS的藏身之處，而最後BOSS有多個不同的形態，首先是一部乎有全個畫面大的戰機，這形態的攻擊基本上有圓形的LASER和一些散彈，在這裏玩者可以集中向中間攻擊，多一點利用「儲砲」便可快點完事。

當這「外殼」被擊毀之後，最後BOSS便進入第二形態，這形態之中，BOSS會先從中央放出環形的LASER，而且左右兩邊的噴射器之中又會射出火炎，玩者會被逼留在中央部份，一定要利用「儲砲」來脫困。

最後BOSS做完「準備運動」之後，便會伸開雙翼，露出本來面目，在左右兩方各有兩個砲台，玩者一定要先攻擊翼的部份，當擊毀雙翼之後，便要對在中央的「正體」。這正體的央就像是一個「腦」的東西，玩者要集中攻擊這部份，但是要小心那些「瘋狂」射出來的攻擊。



當這「腦」被擊毀之後，BOSS的最終形態終於也出現了，原來是一方塊！不過，這方塊的戰鬥力簡直恐怖，他的攻擊可以說是集之前所有BOSS的大成，玩者唯一取勝的機會便是將「大彈」和「儲砲」輪流來攻擊。將這方擊毀之後，便會發生自動的擊倒BOSS EVENT，遊戲亦會在此結束……

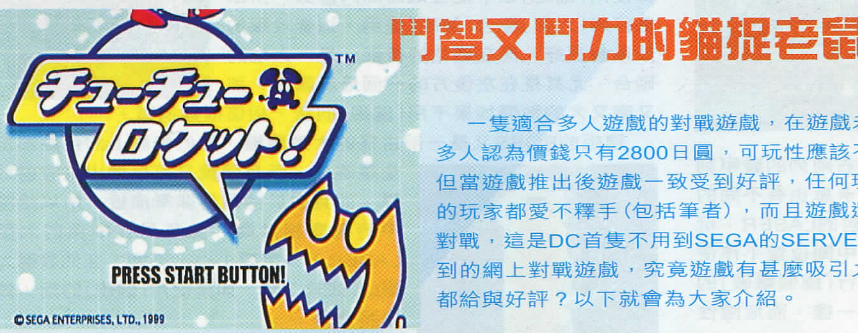


TEXT：悟空

CHU CHU ROCKET

鬥智又鬥力的貓捉老鼠

DC	
製造商：SEGA	
售價：2800日圓	發售日：發售中
容量：GD-ROM	記憶：3 BLOCK
1~4P/PUZ/震動PACK、MODEM、VGA BOX、KEYBROAD對應	

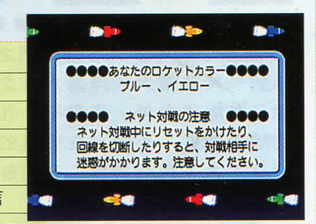


一隻適合多人遊戲的對戰遊戲，在遊戲未推出前很多人認為價錢只有2800日圓，可玩性應該不會很高，但當遊戲推出後遊戲一致受到好評，任何玩過此遊戲的玩家都愛不釋手（包括筆者），而且遊戲還對應網上對戰，這是DC首隻不用到SEGA的SERVER上才可玩到的網上對戰遊戲，究竟遊戲有甚麼吸引力令各玩家都給與好評？以下就會為大家介紹。



操作方法

方向掣/ANALOG	指標移動
Y掣	放置向上箭咀
B掣	放置向右箭咀
X掣	放置向左箭咀
A掣	放置向下箭咀
L/R掣	轉換分數表上的口信



模式介紹

ヘルプ

一個向玩者解釋遊戲中各個模式的玩法。



4プレイヤーバトル

這裏可以進行2至4人一起對戰的模式，假若人數不足可以用電腦代替，這裏共有25個對戰版圖供玩家選擇，如果有電腦代替的話還可以決定電腦的技術級數。

チームバトルジ

可進行2對2對戰的模式，玩法和4人對戰模式一樣，但因為是兩人一隊的關係，便需要有好的默契和合作。

チテージチャレンジ

這是一個挑戰模式，共有25關，每關都會有一個指定題目，玩者要在該版內以最短時間以完成指定題目。

パズル

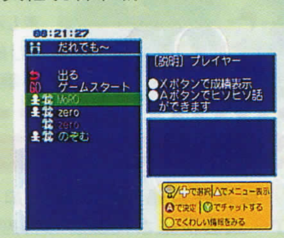
這裏是選擇玩遊戲已有的25個版圖或是由自己創作和從網上下載回來的版圖。

パズルエディット

玩者可以在這裏自己製作一個屬於自己的版圖來進行對戰或給其他玩者下載。

ネットワーク

可以利用DC的上網功能和其他地方的人進行網上對戰的模式，遊戲網頁是完全免費的，而且還可以同時間1~3人一起上網和其他人進行對戰。



ホームページ

能夠進入遊戲網頁的模式。

オプション

可以自行改變遊戲中任何設定。

遊戲法則

1.玩者最多只可放下三個箭咀
2.CHU CHU和橙色貓碰上牆壁會自動向右轉
3.所有CHU CHU和橙色貓都會依着箭咀前進
4. CHU CHU被橙色貓接觸會立即死亡
5.箭咀只可以被橙色貓踏兩次，兩次之後便會消失

遊戲玩法



遊戲最多可進行四人對戰，目的就是將在畫面上稱為CHU CHU的老鼠利用箭咀引導到屬於自己的火箭中，當時間夠完結時誰的CHU CHU數目最多便算勝利，不過畫面上除了有CHU CHU外，還有另一種應該是貓的橙色怪物，這種貓會將CHU CHU嚇跑，所以不能讓CHU CHU碰到牠們，而且當貓成功走進火箭內的話，牠就會扣去火箭中三分一的CHU CHU，非常危險，不過玩者亦可以將牠們引導去對手的火箭內。另外就是CHU CHU分有三種類，第一種是基本的藍色，第二種是黃色，一隻黃色的CHU CHU相等於50隻藍色CHU CHU，第三種是紅色、頭頂有問號的CHU CHU，這種CHU CHU一旦進入火箭後畫面就會出現一個轉動的機會輪，當機會輪停下時就會依照顯示上的特殊狀況而令畫面出現變化。





問號CHU CHU的變化

事件名稱	變化效果
スピードダウン	所有貓和CHU CHU的速度變慢
スピードアップ	所有貓和CHU CHU的速度加快
チュー2ひとじめ！	短時間內所有CHU CHU向中標者飛去
めんなひっこし！	轉換四個火箭的位置
↑をおきなおせ！	版圖內所有箭咀消失
ねこフィーバー！！	版圖只會出現四隻橙色貓
チュー2フィーバー！！	版圖內出現超大量CHU CHU
ねこプレゼント！	除自己外送對手一人一隻貓

後記

這隻《CHU CHU ROCKET》絕對適合與多位朋友一起對戰，遊戲的玩法很新鮮，考眼力亦考智慧，而且還可以上網與世界各地的朋友一決高下，擁有DC的朋友不玩這遊戲一必定是一個損失。



蒼鋼之騎兵SPACE GRIFFON





故事簡介

西曆2148年10月，月球基地「HAMLET」與地球失去聯絡，而由於HAMLET是一所專門研究軍事用品和醫藥的基地，所以HAMLET的持有機構--地球最大企業「A-MAX FACTORIES」便派出其私立軍「A-MAX CLEANER」前往HAMLET進行調查。

操作方法

ANALOG方向掣	機體移動
方向掣	鏡頭移動
Y掣	BATTLE MODE SWITCH (ON/OFF)
A掣	使用左手武器(ON)/ASSAULT MODE CHANGE(OFF)
B掣	使用右手武器(ON)/CRUISE MODE CHANGE(OFF)
X掣	使用中央武器(ON)/COMBAT MODE CHANGE(OFF)
L掣	向左橫移
R掣	向右橫移
START掣	暫停遊戲/顯示指令視窗

道具與武器介紹

ITEM LIST

REPAIR UNIT

作為維修機體的重要道具，使用後能回復機體的耐久力(BODY GAUGE)。

POWER UNIT

提供能量予機體的補給用道具，使用後能回復機體的能量(ENERGY GAUGE)。

ARMOR UNIT

強化防護盾的道具，使用後可回復防護盾的強度。

CARD KEY

在第一層找到的開門咭，但是好像只能在第一層中使用的。

NO.369 SENSER

在HAMLET內找到的感應器，暫時未知其實際用途。





WEAPON LIST

BEAM GUN

發射中子光線的武器，是遊戲世界中最常用的武器之一。另外更由於BEAM GUN是連接機體本身的MAIN POWER，所以除非機體耗盡能源，否則可無限使用，不過在發射後會因為能源的消耗而令威力下降。

VULCAN

舊式武器，有超快的連射速度(每分鐘二萬發)，不過其威力實在太弱，雖然擁有400發的彈數，可是最好不要當作主力武器攻擊。

LINEAR CANNON

使用重金屬常溫超傳導體子彈的武器，是超傳導工學研究出來的究極大砲。其實超傳導是利用巨大磁場將子彈發射出來，在理論上，其威力能在地球發射而能破壞宇宙中的人造衛星。雖然威力如此驚人，可是弱點是極之消耗電力，因此彈數方面只能裝上50發。

ROCKET LAUNCHER

發射小型導彈，裝在GRIFFON中央位置的武器，連射速度最慢，因此在非一般情況下，最好不要經常使用它。

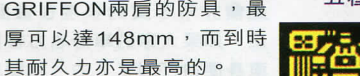
GUN LAUNCHER

遊戲中最高威力的武器，不過彈數只有6發，由於太少關係，所以大家要小心使用。



SHIELD

裝備在GRIFFON兩肩的防具，最厚可以達148mm，而到時其耐久力亦是最高的。



遊戲畫面的解說

BATTLE MODE SWITCH關閉時

1.地圖

在遊戲最初時並沒有地圖顯示，經過DOWNLOAD後便會在畫面左上方顯示出來(按Y掣)。



COMBAT
戰鬥用二足步行形態



ASSAULT
突擊用高速機動形態



CRUISE
移動用高速走行形態



2.ENERGY GAUGE

顯示GRIFFON的能量，最大數目為8000P，在400P或以下時會自動發出警告訊息，當數目變成0後GRIFFON的行動便會受到限制，而大家只要使用道具「POWER UNIT」，便可將ENERGY回復過來。

3.BODY GAUGE

顯示GRIFFON耐久力的地方，最大數目為8000P，在400P或以下的時候會發出警告訊息，而數目變成0時便會GAME OVER，使用修理道具「REPAIR UNIT」便可令其回復。

4.MODE表示

顯示現在GRIFFON的形態。

5.POWER GAUGE

顯示GRIFFON現在力量的地方，而當中會有三種數值，分別是「MOV」、「GUN」和「DEF」。

MOV(MOVEMENT POWER)

移動力，數值越高移動力越大，速度亦越高。

GUN(ENERGY-GUN POWER)

射擊力，數值越高，所使用武器的攻擊力便會越高。

DEF(DEFENSIVE POWER)

防禦力，數值越高防禦力越大。

BATTLE MODE SWITCH開啟時



1.ARMOR SCANNER

顯示一定距離內敵人情報的地方，距離外時會出現「NO DATA」字樣，當敵人接近時便會出現敵人的影像，並會以不同顏色來顯示其裝甲值，而紅色則代表裝甲最薄弱的位置。

2.照準

武器的照準，通常會在畫面的中央位置，攻擊時會因應敵人的行動而左右移動，而利用方向掣的上下更可調整其上下角度。

3.LEFT WEAPON

顯示裝備在左手的武器，按下A掣便能攻擊，不過在CRUISE MODE時因為會拿防護盾的關係，所以左手並不會持有武器。

4.MOUNT WEAPON

裝備在GRIFFON中央位置的武器，按下X掣便能攻擊。

5.RIGHT WEAPON

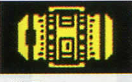
顯示裝備在右手的武器，按下B掣便能攻擊，不過在CRUISE MODE時因為會拿防護盾的關係，所以右手並不會持有武器。

SENSER GUIDE

GRIFFON頭上裝有SENSER(感應器)，能感應四周任何東西，就算被牆壁隔開，都可以利用不同ICON顯示出來，而且更會以顏色來區分距離。(藍色代表遠距離，跟著是黃色，而最接近的是紅色。)

五種不同的ICON


敵方機體


道具


我方機體


怪物


不明物體

TEXT：赤目黑龍

Dreamcast的能力究竟有多強呢？之前的《首都高》大家已經讚不絕口，不過，如果玩過這隻由Ubi Soft製作的《SPEED DEVILS》之後，便會明到一山還有一山高的道理！

DC	
製造商：Ubi Soft	
發售日期：發售中	售價：5800日圓
記憶：27 BLOCKS	容量：GD-ROM
RAC/ MEM	

嘩！《首都高》都要行埋一邊！





一貫的美式賽車遊戲？



大家相信也非常清楚，Ubi Soft是一間外國的遊戲生產商，而且是一間產量相當高的公司，不過，大家可能會對「外國」遊戲有一定的抗拒，不過，這也是時候改變一下大家的「守舊思想」了，因為由Ubi Soft製作的《SPEED DEVILS》確是一隻不可多得的賽車遊戲。

一貫的美式賽車遊戲也是離不開車與車之間有所動作、互相破壞，然而《SPEED DEVILS》則沒有這種原素在內，取而代之的便是精采絕倫的賽道，以及在賽道之上的古怪「佈置」。

在遊戲之中，基本可以選擇的賽道大約有6條，每條賽道也有色，然而，在賽道之上卻放置了一些非常古怪的東西，包保會令玩者在嚇一跳之餘，還會從心裏笑出來呢！就像在賽道之上遇上飛碟會怎樣呢？噢！果然是會被吸上天空的，真危險呢！有如這樣的驚喜，差不多在每一條賽道之上也有，大家實在不能錯過呢！

基本賽道・賽車・人物



在一隻賽車遊戲之中，有多種東西是大家一定會非常留心注意的，首先便是賽道，在遊戲之中，賽道共有11條，而玩者最先可以選擇的只有6條，其餘的一定要玩者達成個某些條件才能開啟，至於那6條可以使用的賽道分別是「HOLLYWORD」、「MEXICO」「ASPEN SUMMER」、「NEVADA」、「CANADA AUTUMN」和「ASPEN WINTER」，這6條賽道已經包括了最基本的道路狀態。例如是泥路、石屎路、非常窄的鄉間小路、繁忙的都市大街，甚至乎是火山附近也有，實在是一應俱全。

至於車方面，則有「BEL RAY」、「ORION」、「ATLANTIS」、「THUNDER」、「PIRATE」、「MONTANA」、「VIRTUOSE」、「SOLARIS」、「LA 2000」、「FIREBUG」、「CORTEX」和「MYSTERE」，可是，在最初之時，只可以使用前6部而已，實在是非常可惜，這些車也是六、七十年代的名車，不過，全部也非常厲害，勁！

而講到人物，遊戲之中出現的人物其實也不少，大家在遊戲早段看到的人物只是「CLASS D」的人物已，其實在遊戲之中，還有「CLASS C」、「CLASS B」和「CLASS A」的人物，共16名的人物，以下便是這些人物的姓名和外貌：

CLASS D

Luigi Montezimollo









Ms Penny G. Paker

Jack E. Brown

Alfonso Cabrero

CLASS C

Vanessa Rockwell







James Hummer

Tex Dalton

The Blue Bullet

CLASS B

Jake Irvin







Antonio Martinez

Cora Martinez

Billy-Sue Bayou

CLASS A

Pat Ohnine



Corey Thompson

Yu Kioto



Driver X

盡顯物價高昂的CHAMPIONSHIP MODE



在遊戲之中，除了在之上所介紹的「ARCADE MODE」之外，還有一個「CHAMPIONSHIP MODE」，這個模式便是要玩者自己「養」一部車，之後參加比賽，然而，當玩者開始之時，那車子已經是「破爛不堪」，而且就連修車的錢也沒有，所以一開始便要外出比賽，賺取金錢來修車和強化自己的戰車。

話雖這樣說，不過，要在比賽之中勝出亦不是一件易事，最首先，便是要「夠大膽」，開車又一定要「夠快」，而最重的便是在比賽進行之中，一定要留意在右上角出現的「車速計」，每當這「車速計」出現時，只要玩者在計時停止時的車速比顯示的高，便可以取得一定數量的獎金。



錢已教過大家賺了，不過，這些錢得來不易卻去得簡單，因為要強自己的賽車，便一定要花上一筆金錢來買「補品」，在遊戲之中，最便宜的車軚也要10000元，實在是相當的「超值」呢！以下便是不同零件的價錢：

零件	價錢	零件	價錢	零件	價錢
ACCELERATION LEVEL 1	15000 $	BRAKE LEVEL 2	30000 $	STICK TIRES	50000 $
ACCELERATION LEVEL 2	50000 $	NITRO LEVEL 1	20000 $	RAIN TIRES	10000 $
TOP SPEED LEVEL 1	10000 $	NITRO LEVEL 2	100000 $	DIRT TIRES	20000 $
TOP SPEED LEVEL 2	30000 $	RADAR JAMMER	50000 $	SNOW TIRES	10000 $
BRAKE LEVEL 1	10000 $	ARMOR	50000 $	SPIKE TIRES	50000 $

充滿真實感的賽事





在《SPEED DEVILS》這遊戲之中，最大的特色便是賽車時的「真實感」，在賽事主行之中，大家可能也會留意到，車的損壞程度是會非常忠實的表現在畫面上的，換而言之，如果大家的車身右方被撞到了，右邊的車身便會「凹」了下去，就連車頭燈也會撞爆，如果碰上是在晚上進行賽事，便會變成伸手不見五指呢！

TEXT：悟空

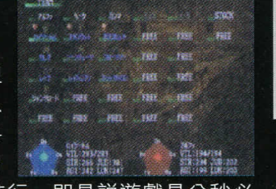


DC	
	製造商：Riverhillsoft
	售價：5800日圓
	發售日：12月發售暫定 容量：GD-ROM
	1P/SRPG/震動PAK、通訊、VGA BOX對應

《Vermilion Desert》一隻以Real Time型式為賣點的戰略遊戲，遊戲中所有角色都是一些穿上機械裝甲的人類，遊戲玩法和電腦遊戲《REDALERT》差不多，都是控制部隊去戰鬥，只是《REDALERT》的玩法是玩者可以自行製造各式各樣的設施，而《Vermilion Desert》就不可以，相信一些喜歡玩實時遊戲的朋友應該會喜歡這隻《Vermilion Desert》。

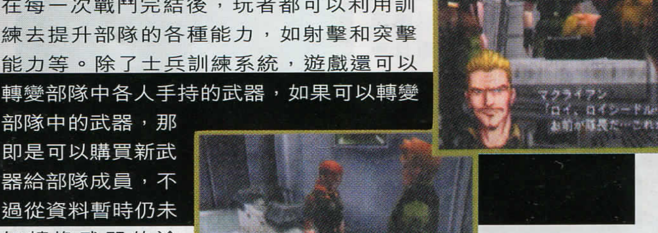
指揮型式的實時戰略遊戲

遊戲玩法



遊戲的戰略性相當高，玩法是以任務型式進行，每個任務都有一定的難度，所以在任務開始前玩者就要留心行動前的資料解說，如敵方的數量、位置及火力等，另外就是遊戲既然是以Real Time型式型式進行，即是說遊戲是分秒必爭的，在行動時玩者除了要留意我方部隊的同時，亦要不停留意敵方的一舉一動，玩家需要隨機應變，稍一不慎便有可能被敵人殲滅。

各種系統



除了戰鬥，遊戲亦設有士兵訓練系統，在每一次戰鬥完結後，玩者都可以利用訓練去提升部隊的各種能力，如射擊和突擊能力等。除了士兵訓練系統，遊戲還可以轉變部隊中各人手持的武器，如果可以轉變部隊中的武器，那即是可以購買新武器給部隊成員，不過從資料暫時仍未知轉換武器的途徑，究竟會用何種方式轉換武器就要留意日後的報導。

任務介紹



下文是遊戲首六版的任務介紹，相信各玩家看完之後定會被他的任務所吸引，相信遊戲推出時定能挑起各位的購買欲。

遊戲前六版任務介紹

MISSION 1　「外號為死神的男人」



任務：奪取敵方兵器情報

從情報顯示敵方的輸送部隊正在運送一種新型兵器，上頭就命令玩者所控制的部隊去奪取敵方這新型兵器的情報回來，這就是MISSION 1的主要任務。

MISSION 2　「SHADOW DEVICE」



任務：幫助基地中的博士

今次的任務是潛入基地中幫助擁有世界第一「SHADOW DEVICE」技術的博士，不過當部隊去到基地內部時，竟發現博士的屍體，究竟是誰將博士殺掉？

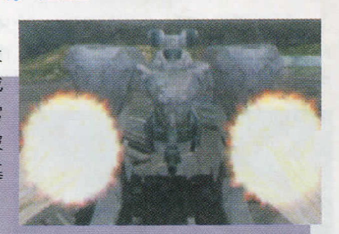
MISSION 3　「瘋狂科學家」



任務：安全脫出敵方埋伏

這個任務是要部隊全員撤出基地，但敵方卻在四周設下了埋伏，迫於無奈只好與敵方一戰，隊長更因這次戰鬥而中槍身亡。

MISSION 4　「巨大兵器」



任務：將巨大兵器完全消滅

今次部隊遇上一部體型龐大的巨型兵器，它不論攻擊力或防衛力都非常強勁，可以稱它為怪物，而除了將巨大兵器破壞之外，還要將敵方一併要基地毀滅。

MISSION 5　「不會死亡的恐怖兵團」



任務：消滅所有機械兵士

今次部隊要面對的是一班不怕死亡的不死兵團，他們不論受到怎樣的攻擊也不會後退，要消滅他們的唯一方法就將他們炸個灰飛煙滅。

MISSION 6　「死神」



任務：擊倒謎之敵人

在消滅一基地回程途中，部隊突然受到謎之部隊的猛烈攻擊，雙方戰鬥力非常懸殊，不過怎樣強的部隊一定有他的弱點，只要找到敵人的弱點就會有機會戰勝對方。

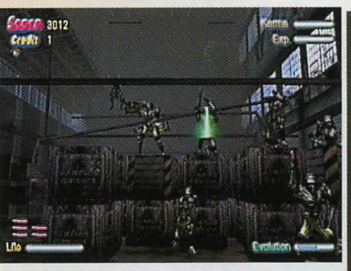
TEXT：MARKS

DEATH CRIMSON 2

恐怖大魔王再次降臨

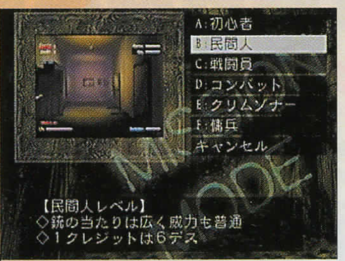


在SEGA SATURN的時代，曾被稱為恐怖大魔王的《DEATH CRIMSON》終於將其續集搬上Dreamcast。今次ECOLE利用了Dreamcast的機能將畫面質素提高了很多很多，而續集亦加入了不同的原素，令到讀者第一眼看上去不再感覺到和上集差不多的感覺。





MISSION MODE



純粹從射擊中取得樂趣就是「MISSION MODE」增設的目標，而當中準備了多個像ダッハウ倉庫、ポルベニール大學那樣子的任務。這些以得分為目標的MISSION不但可以讓玩者一個不斷挑戰自己，而且更能夠與朋友共四個人一起通過任務中的考驗，不過首先考慮自己是否擁有四支光線槍。在這裏有一點要注意的，選擇難易度後，雖然遊戲會正式開始，但需要再按一次START才能進行射擊。如果忘記這樣做的話，就無法進行操作，眼白白被敵人擊倒而不能反擊的GAME OVER。



STORY MODE

今次《DEATH CRIMSON 2》中的「STORY MODE」，會以由ADVENTURE和SHOOTING兩種不同的遊戲原素組合而成，故事就會在兩個不同的模式互相交替下進行，而冒險部份將會出現一些選項，而不同的選擇就會影響故事上的發展。





劇情交代

晚上在古城出現了一輛車。當中的高大男子與城主ダニー談話……。衝擊性的序幕就開始了。



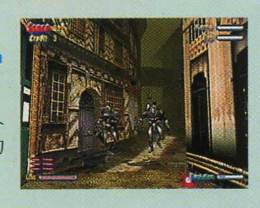
ADVENTURE PART

展開與POLYGON繪製的角色談話。康、ユリ、リリー和グレッグ等主要角色就會跟著出場。



SHOOTING PART

突然和在アゼリアストリート現的敵人戰鬥。為何要襲擊・ミ・ミ田呢？康與・ミ・ミ的運命到底怎樣呢？



變換視點射擊

在遊戲系統中，最為特別的就是利用方向掣改變視點，因為遊戲進行時會出現被畫面邊的敵攻擊，所以衍生了這個改變位置來射擊的新鮮系統。Dreamcast Gun以方向掣變更，而使用普通手掣的話，只要同時按L掣和方向掣亦可以做到同樣的效果。


上


正面


右


下

左

命中位置的Damage變化

在今集裏，每個敵人的身體會分為頭、手、身體、下腹部、腳五個部位，而玩者擊中敵人不同的部位會產生不同的Damage。雖然下腹部是敵人的重要部位，但擊中後的Damage卻是五個部份最低，只有0.1 Damage，最高Damage就是頭部。



TEXT：時雨

ベルセルク

ミレニアム・ファルコン　わすればな
千年帝国の鷹篇　喪失花の章

烙印戰士BERSERK千年帝國之鷹篇 喪失花之章

在你的前面，是無止境的黑暗和殺戮……！



最近一期的《Dreamcast Magazine》中，附送了《烙印戰士》的體驗版GD-ROM。編輯部眾人在試玩後，無一不為之驚嘆。無他，單是從雜誌上的介紹和圖片，根本不能感受到其強烈的迫力和感染力。起初筆者還擔心它會成為一隻普通的動作遊戲，但實際上主角格斯的一舉一動都充滿原著的色彩，遊戲本身的可玩度亦很高，實在十分難得。現在就不如讓筆者介紹一下這體驗版的內容吧！

遊戲副題決定！

相信大部分《烙印戰士》原作的FANS都會對這隻遊戲極感興趣，即使他們本身未必是機迷也好。原因是它的故事發生於現時漫畫連載中的「斷罪篇」之後，而遊戲的副題——「千年帝國之鷹篇」，更是FANS最近討論的對象。「鷹」，即是格里弗斯，他是否已經「受肉」成功，重生於這個世上呢？而「千年帝國」又是什麼意思？（因為在原著中米特蘭是「王國」而不是「帝國」）這些問題的答案，或許可從這遊戲的內容中窺探一二。

兩個可玩模式

「STORY MODE」收錄了遊戲製成版的OPENING部份，由格斯和旅藝人蓮達相遇，擊退來襲的盜賊，到格斯發現有「魔」的存在為止。即使是未看過原著的人也可以充分感受到故事的氣氛。另一個模式「BATTLE ARENA」是體驗版的專有模式，玩者可以盡情享受斬殺敵人的樂趣。



■有兩個不同的場景可供選擇

RANKING

1ST	村	020000
2ND	村	018000
3RD	村	016000
4TH	村	014000
5TH	村	012000
6TH	村	010905
7TH	村	010000
8TH	村	008000
9TH	村	006000
10TH	村	004000

■這個「得分RANKING」也是體驗版獨有的！

使用其他裝備（按實R掣後按AorBorXorY）

A掣——小刀
攻擊力十分低，又不能連射，但卻是唯一沒有次數限制的裝備。

B掣——炸裂彈
會在接觸到敵人時爆炸，一粒就可以擊倒普通的敵人。

X掣——妖精之粉
極上之良藥（骷髏騎士談）。能完全回復格斯的體力。

Y掣——大砲
格斯的必殺技，即使強如使徒被擊中後也會受重傷。

特殊技——大砲回旋斬



在第15集格斯對付兩名昆蟲騎士時使用過的絕技，現竟然在遊戲中完全重現！入力法是「R+Y大砲→A回旋斬」，威力當然非常驚人。

「BERSERK MODE」發動



當格斯受到一定程度的傷害後「BERSERK MODE」就會自動發動。這時格斯是完全無敵的，攻擊力和速度亦會增加。不過如果格斯在途中受傷，持續時間會有所減少。

格斯的基本操作

裝備劍時



直斬（A掣）
最基本的攻擊法。直斬的出招和收招的時間都較短，故此不容易受到敵人的反擊，最多可以連續入力5次。但由於攻擊範圍較窄，被敵人包圍時最好不要使用。

橫斬（B掣）
出招時間較直斬慢，但威力大，經常可以將敵人打跌甚至斷開兩截！最多可以連續入力3次。如果巧妙地混合橫斬和直斬，就可以使出華麗的連續技。



裝備／解除劍——L掣

解除裝備時



拳頭（A掣）
威力雖然低（對妖怪而言），但有讀過原著的人都知道格斯經常都是劍和拳頭並用的。如果玩者是追求代入感的話，拳擊可是必修課程！

弩（B掣）
在單行本第17集起格斯換了一支新型的弩，它在遊戲內也會出現。在對付人類的敵人和下級妖魔時是非常有用的武器，不過要注意弓箭射盡後需要一段短時間去上彈。

DASH攻擊（在跑步中按AorBorXorY）

裝備劍時

DASH橫斬（B掣）
基本上和普通的橫斬沒有分別。

滑行（Y掣）
移動技，亦可以用來剷跌敵人。



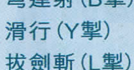
解除裝備時

肩撞（A掣）
解圍用招，但射程短是大弱點。

弩連射（B掣）

滑行（Y掣）

拔劍斬（L掣）
迅速轉換武器的方法，不過使用這招的最大理由是——型！



格擋（Y掣）



格斯雖然沒有盾牌，但他那把巨大的「龍殺劍」足以抵擋大部分攻擊（頭目級敵人例外），但要注意在格擋時背後方是毫無防備的。另外，在按着Y掣時再輸入方向就可以作跳步移動。

跳躍（X掣）
跳躍通常都是配合劍一同使用，起跳時攻擊和着地前攻擊的動作是有所不同的，不過無論是那一種，跳躍之後都會產生很大的虛位，要小心使用。

回旋斬（A+X掣）



專門用來解圍的招式，雖然會消耗少量體力，但使用時全身無敵，攻擊力亦不俗。

儲氣攻擊（按實A掣一段時間後放開）
攻擊力比一般的攻擊為高，經常能將敵人一刀兩斷，但缺點是出招時要有一段準備時間，儲氣的時候移動力亦會降低。

撰文：南風•濁

央華封神——央華盛放之時刻



名乎其實的「睇」驗版！



在云云體驗版當中，相信最為出眾的非這隻《央華封神》莫屬，這個DC遊戲除了帶點「封神演義」FEEL之外還用上了一大群美少女做主角！此外，《央華封神》的戰鬥系統採用了多角度拍攝手法，即使打耐久戰也絕對不會覺悶，在呆等延期的DC遊戲時不妨試試。



十二歲日本少女「升仙」事件！



故事講述一個名叫來星晶的普通日本少女，在十二歲那年突然被召喚到中國古代，全不知情的星晶只能在陌生的中國土地上抱膝痛哭。這時，忽然有一位老伯出現在星晶面前並把她收為徒弟，原來這位老頭子正是能長生不死的仙人伯工命！自此以後，星晶不但學會了一身好法術、好武功，更結識到許多志同道合的好友(當然全都是可人兒)！某日，伯工命察覺到北方地域的「陽氣」有點不穩定跡象，很可能是一眾邪仙的「陰氣」作怪，於是伯工命決定派遣來星晶等人盡快趕到北方的「錦呼之邑」收復邪仙。來星晶的冒險之旅程就展開！！





使用仙術要時間，埋身肉搏唔駛煩！

到底《央華封神》的實戰場面又是怎麼回事呢？說來簡單，基本上《央華封神》是採用所謂「REAL TIME」的作戰模式，每人有兩個回合，我方決定完就到敵方，而戰鬥目的亦離不開「敵方全滅」這回事，但有幾點值得大家留意一下；

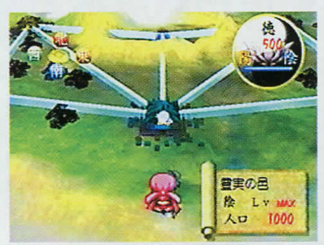
移動問題——當你移動完畢後有得選擇「面向那邊」而不扣回合，最好就是選擇面向敵人，因為敵人打你前面和背面的殺傷是絕對不同的，正如《櫻大戰》和《魔裝機神》一樣。問題是到敵人行動時他也許已走到你身後了！所以玩家無時無刻都要估計敵人的下一步行動，相當具戰略性。





仙術問題——雖然各人也有不同的仙術用，但不論用那種仙術都要等一個或以上回合才能正式出招！實在「蚊訓」！因此真的要使用仙術時請遠離敵人一點，最好考慮敵方的下一步行動，否則只會白費氣力。

惡戰連場為「地盤」，各施各法滅邪門！



其實《央華封神》的遊戲目的十分簡單，像RPG般打怪物儲經驗外，只要把地圖上所有建築物的陽氣加滿就是了，但是那些建築物在開始時均帶有極重陰氣！有些更達「MAX」級令你不能直接走進去加其陽氣，那該如何是好？請大家先看看附圖；可有發現某些屋子之間連接著一條線，事實上每座建築物所帶有的「氣」都是互有關連，亦即是說當玩家走進一些陰氣較低的房屋並注入陽氣時，與這所房子有連線的建築物都會受到輕微影響而「陽化」，本來陰氣是「MAX」級的房子會降成「陰氣高」，就是用這個方法來進入一些「MAX」級房屋。另外，畫面右上方所顯示的點數「德」正是用來加「陽氣」，用光了就要靠打敗邪仙來補給，那班邪仙會不斷出現所以別擔心「德」會用完，但這又構成另一個問題；那些邪仙也和你一樣不斷「注氣」，將地圖上的建築物變得陰盛陽衰，擺明跟你唱反調！所以玩家必須制止邪仙走入任何建築物內，實行「見鑊打鑊」。





肉搏問題——用普通攻擊最為實際，當然啦，普通攻擊是弱了點，但勝在一擊即中不必呆等，某些攻擊更可以一次過打幾個敵人！但與此同時敵人也可以一次打你數人，因此切忌讓幾個隊員站在一起。順帶一提，在地圖畫面中你是可以用任何一個人的仙術來加生命，但必定會扣掉點氣力，注意注意。







TEXT：SAM

爆裂無敵番外王

依然超壯觀的全方位發射

DC	製造商：TREASURE/ESP	
	售價：5800Yen	發售日：12月9日
	容量：GD-ROM	記憶：5 BLOCKS
	STG/對應通訊NETWORK	



最初見到《爆裂無敵番外王》這名字時，筆者還以為是什麼勇者系列的動畫作品，後來才知道是一隻射擊類型的遊戲，而且在推出DC版之前，原來也有推出N64的版本，大家不如看看兩者之間又有什麼分別吧。

相同之處

其實DC版可以說是N64版的完全移植版本，因為無論在故事、人物設定、遊戲畫面各方面都是一樣的。

人物設定

角色造型方面與N64版的一模一樣，男主角りき(牧士 力)和女主角まみ(牧士 真美)依然十分可愛，就連其他人物例如提供情報的M子、力和真美的父親おやじ(牧士 万)、甚至「SF虎巢喪組」的首領垓也都一樣。



■男主角りき。

■りき的妹妹まみ。



■扮相古怪的M子。

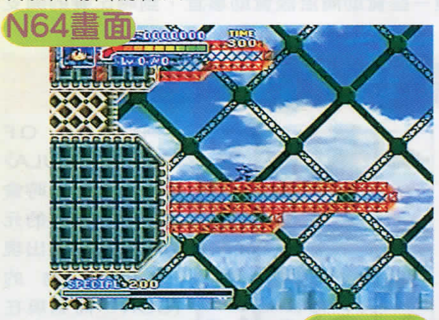
■製造番外王的おやじ。

■壞蛋首領垓也都很可愛吧。

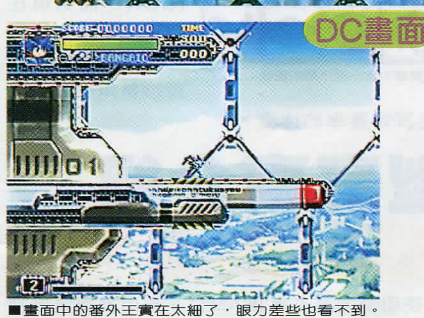
遊戲畫面

為了表現出全方位發射的壯觀場面，所以DC版在遊戲畫面方面亦與N64版的一樣，機體在畫面中的比例同樣是十分之微細，以便表現出場面的偉大。

N64畫面



DC畫面



■畫面中的番外王實在太細了，眼力差些也看不到。

操作方面

由於N64和DC的手掣有許多相同的地方，因此DC版的操作方法亦會與N64的差不多。雖然DC手掣上的ANALOG STICK不會作為機體移動的用途，不過以四個按鈕為八方位發射的概念依然沒變。



■DC版的八方位發射

相異之處

以上說過兩個版本《爆裂無敵番外王》的相同之處後，現在便會為大家介紹一下兩者究竟有什麼不同的地方了。

機體

DC版和N64版之間最明顯的分別，相信就是由大家控制的番外王吧。不過兩個番外王其實在各方面都是一樣的，唯一分別的只要DC版的改變了外形，可是以筆者的眼光看來，又好像DC版的有型得多吧。



■N64版的番外王

■DC版的番外王

LIFE GAUGE與BOMB ENERGY

除了番外王在造型上起了變化外，就連遊戲進行時的體力顯示(LIFE GAUGE)和全方位攻擊的BOMB ENERGY也都作出些微的改動。LIFE GAUGE方面，N64版是分為十格體力的，而DC版的則會以一條體力的形式顯示出來。BOMB ENERGY方面，其實兩者在使用全方位攻擊是有點不同的，因為N64版的全方位攻擊彈數是100點，加上還可以使用非全方位的攻擊(彈數少於100)，而整體的彈數最多為500。另外DC版的BOMB ENERGY則會以LEVEL形式顯示，因此便不可使用彈數少於100的非全方位攻擊，不過除了這點之外，DC版其實與N64版的分別也不是太大的，因為DC版中每個LEVEL即等於100點，並會以「LEVEL GAUGE」的方式顯示(即儲滿一次LEVEL GAUGE後LEVEL便會上升一級)，而LEVEL上限為5，歸根究底其實也是一樣。



■雖然畫面上的變動不多，不過在LIFE GAUGE和BOMB ENERGY仍是有分別的。

TEXT：SAM

TOP OF THE FORMULA

做個一級賽車手

DC
製造商：FUJICOM
售價：未定　發售日：預定2000年4月
容量：GD-ROM　記憶：BLOCK數未定
SLG

在明年春天，DC便會推出一隻以方程式賽車為主題的育成遊戲《TOP OF THE FORMULA》，究竟玩者怎樣才能成為世界知名的一級賽車手呢？不如看看筆者的介紹吧。







遊戲的進行

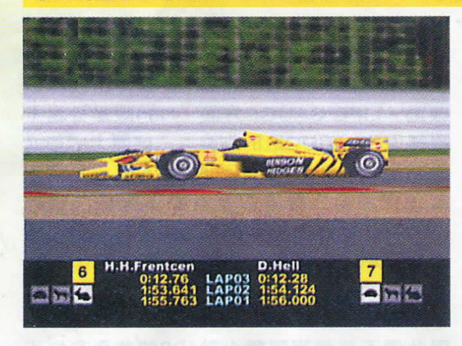




■遊戲中有不少都是真實賽道的。

在遊戲開始之時，車手（即玩者）只會擁有最低級的賽車和少量資金，如果要參與更高級的賽事，便要不斷從最初的賽事中勝出，當取得一定資金後，便可以作為參與更高級賽事的參賽費，而且更可以用來購買新車。另外在賺取資金方面，除了在賽事中勝出外，其實還可以與一些贊助商洽談贊助事宜，到時比賽的開支減少了，資金便可以更靈活運用。

遊戲的獨特之處 -- 動物ICON的表示





■賽事中會出現不同的動物ICON。

在《TOP OF THE FORMULA》中，玩者比賽時會有一種很獨特的元素，這就是會出現一些動物的ICON，而到現在為止，又未知其實際用途，但據估計應該是用來表示玩者比賽時賽車的速度。

遊戲中各類型賽事介紹

RACING KART

最初級的賽事，賽車方面只屬一般100c.c.雙氣筏引擎的高卡車（KART），更由於這是最初級賽事關係，因此並不太著重其駕駛技術，所以玩者可在這裡作為吸收經5的好地方。

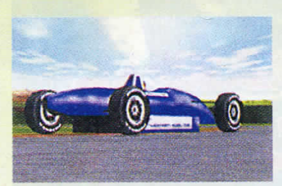




■時速只有100 km的高卡車。

TF-1600（FJ-1600）

進入標準方程式賽事F-3前的賽事，而比賽用的賽車是採用1600c.c.自動吸氣引擎，再加上裝有定風翼，使賽車的操控和速度方面都與之前有大大的不同，不過車價方面當然會昂貴得多。



■裝有定風翼，賽車就更穩定。



■日本的築波賽車場，是舉行FJ-1600的主要場地。

TF-3（F-3）

正式成為F-1賽車手的第一步，所有立志攀上F-1的賽車手都會在F-3中盡展所能，而車手更可以從賽事中獲得不少賽車技術，所以F-3亦可說是一級賽車手的搖籃。





TF-JAPAN（F-NIPPON）

以3000c.c.賽車作賽的方程式賽事，是日本國內最高級的賽事，級數可比美國際性的F-1，而現在許多F-1的車手，例如：舒密加、高木虎之介等等都是在這裡出身的。





TF-1（F-1）

賽車界中最高級數的賽事，世界所有一級車手都會雲集於此，而整個F-1的最高潮，就是在日本鈴鹿賽車場的賽事，因此激戰在所難免。



TEXT：IKI

午夜凶鈴 THE RING



貞子話：「你副MON好窄，我爬唔到出嚟……」





1999年，香港電影界出現一股恐怖片熱潮，其中《午夜凶鈴》的成功可說開啟了日後日式恐怖電影如《鬼娃娃花子》、《學校怪談》等的不斷引入，故可謂功不可抹。當中由《午夜凶鈴》所引發出的「凶鈴效應」也引起傳媒一陣迴響，卒之搞到有人不敢夜晚睇電視、有人當冇到、有人話《午夜凶鈴》會推出PS版：經過了多時的擾攘，一切也有了定奪，《午夜凶鈴》確實會推出同名遊戲，不過是以DC作舞台，那麼，到底DC版的《午夜凶鈴》是一個怎樣的故事？另一方面，貞子又會唔會響玩者玩遊戲時無端端自己揭開個機蓋爬出來？(笑)

完全原創的故事

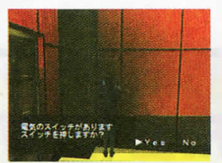




首先，有看過原著或電影版的朋友也會知道，《凶鈴》的主線是環繞一盒「被咀咒的錄影帶」，當中並細緻描述了劇中各人與那盒錄影帶的關係。而來到DC版，有關故事的內容至今暫時尚未清楚，不過據知事件與「病毒」(VIRUS)有極密切關係，那麼，到底事件中的「病毒」代表甚麼？玩者又能否在遊戲中會見所有事件的背後元凶山村貞子登場呢？

殺人殺到去美國

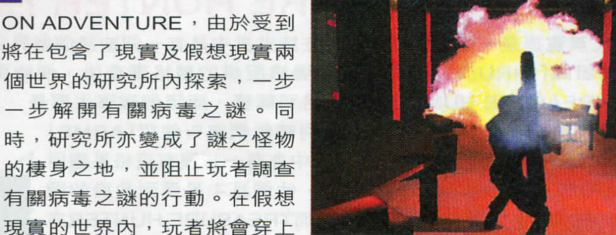




先前數集《凶鈴》系列的故事舞台也發生在日本，而DC版的故事將被重新演譯，同時故事舞台更會由日本移師至美國。話説在美國一所民間研究所內，其中一名研究員ROBERT突然暴斃，死因不明。另一方面，ROBERT的戀人メグ在得悉這噩訊後便動身前往研究所，希望找到事實的真相。然而，從ROBERT的同事口中亦探不得半點口風，豈料忽然全部研究所人員的PC機上也在這時啟動遊戲程式，而這個遊戲程式的名字是「RING」‥‥？

病毒？咀咒？





遊戲的基本形式是ACTION ADVENTURE，由於受到「RING」程式的影響，玩者將在包含了現實及假想現實兩個世界的研究所內探索，一步一步解開有關病毒之謎。同時，研究所亦變成了謎之怪物的棲身之地，並阻止玩者調查有關病毒之謎的行動。在假想現實的世界內，玩者將會穿上戰鬥服和敵人戰鬥，據知怪物對於「光」是會作出反應的，然而在研究所陰暗的環境中，玩者敵得過這班謎之怪物嗎？至於現實世界內，玩者又可會受到謎之怪物的狙擊嗎？

寺田克世氏的個人秀(SHOW)！

DC版《午夜凶鈴》的人設，將交由實力派的寺田克世擔當‥‥他是何許人？大家還記得《神宮寺三郎》這作品系列嗎？以其一貫充滿個人風格的畫風，加上DC處理光源效果的強勁功能，遊戲中那份陰森恐怖的氣氛絕不比電影版遜色啊！不過話説回來，遊戲中玩者真的會遇上山村貞子嗎？



登場人物

メグ



遊戲的主角，調查有關ROBERT死因時，在其NET PC機上發現了「RING」的程式，同時因受到受到「RING」程式的影響，將在「現實」及「假想現實」世界內探索病毒之謎。

ROBERT



メグ的戀人，在美國一所民間研究所內任職研究員，後來ROBERT突然暴斃，死因不明。然而，實際原因是受到「RING」程式中的病毒(RING VIRUS)的影響而死亡的，可説是RING VIRUS的感染者。

JOE

對有關貞子的研究抱有異常執著的男子，亦是研究所內確認「有關RING VIRUS是存在的」的人，由於對研究貞子抱有異常執著的信念，故曾私底下回收山村貞子的遺體，並對貞子繼續進行秘密的研究。

JACK



メグ的前度男友，現在因受到了「RING」程式中的病毒(RING VIRUS)的影響而進入精神混亂狀態。現在與田田同樣週旋於「現實」及「假想現實」兩個世界的狹縫中。

TEXT BY MS

SPACE CHANNEL 5

DC	製造商：SEGA
	發售日：12月16日
	售價：5800日圓　容量：GD-ROM
ACT	VGA對應



停不了的音樂

音樂遊戲跑出熱潮已是人人皆知的事，也沒有人不承認音樂遊戲是多麼成功，因此有不少生產商也着手開發有關類型的遊戲。就在最近的東京GAME SHOW中，SEGA向外公佈將會為Dreamcast推出的革新音樂遊戲，名為《SPACE CHANNEL 5》，這遊戲的玩跟一般的音樂遊戲很不同，從而受到不少人注目，就在最近SEGA終於決定其發售日期為今年的12月16日，喜歡音樂遊戲的玩家有福啦！

麗與摩洛星人的宿命對決

我是摩洛(モノ)外星人…

大家好！我叫麗(ウララ)！請多多指教！

◆成功



◆失敗

BATTLE MODE 1——DANCE BATTLE MODE

這個模式是需要跟着摩洛星人的動作跳舞，從而救出被捉去的地球人，例如：摩洛星人説UP和DOWN，這個時候玩家就要按十字掣的上和下，假若失敗的話，在畫面左上方的麗之生命能源就會減少，當麗之生命能源減至無時，救戍地球人的行動就會失敗。

BATTLE MODE 2——SHOOTING BATTLE MODE

第二個模式是根據畫面上的指示而輸入指令，成功輸入指令後麗就會利用身上的武器向摩洛星人攻擊，A掣就是攻擊摩洛星人；而B掣就是攻擊地球人。

撰文者：山寺良牙

TREASURE STRIKE

DC	製造商：KID
	發售日：予定今年冬天發售
	價格：5800日圓
ACT／最大4P／MEM／可通信對戰	



一直以來主要開發、移植美少女遊戲到家用機種上的廠商「KID」，突然決定在Dreamcast推出其最新作品，而且並不是美少女遊戲，而是一隻動作式冒險遊戲，名為《TREASURE STRIKE》，加上今次是自該公司加入後第一個作品，今次簡單的介紹一下。

甚麼是TREASURE HUNTER？

其實這是一個職業的稱號，在該世界中是有一個被整個世界公認的組織「GIRUDO」，只要能通過該組織的嚴格審查後，便能取得「TREASURE HUNTER」的資格和稱號，而這個職業主要是進入重要古代遺跡找尋寶物，同時他們亦有使用「ARMS」(武器？)的資格；而同時在世界中亦有一些沒有資格是擅用ARMS的人被稱為「DIGGAR」，他們基本是受到政府的通緝，而TREASURE HUNTER亦有權捉他們來取得賞金。

前奏故事

在另一個世界，有一個機械發展十分急速的地方「GLOW BLAND」，發展到幾乎是只有齒輪的世界，而傳説中有一位TREASURE HUNTER「FLOWER JOHN」於某次發現了一個無限動力發動機器「ROTOS」後，世界的發展便更加急進。之後在發現ROTOS的一個擁有情報、金錢、名譽的港村「CHULIPIO」，有很多為了解決「謎」和「錢」的TREASURE HUNTER集合到這處，而他們的最終目的亦只有一個，就是要找到被稱幻之寶物的「奇跡之花ROTOS」，而正式名稱是「神之花」。



遊戲特色

遊戲基本是像動作遊戲般，在迷宮內到處走，解開謎團後開進行的冒險遊戲；遊戲中的主角沒有固定名稱(這是當然的)，不過可以選擇以男性或女性身份來玩遊戲。

另外最大的特色，莫過於是「Dreamcast首隻可網上同時四人通信對戰」的動作遊戲了！根據廠方的報道，這遊戲除了可以作「非網上四人同時對戰」外，亦可以作「網上四人同時對戰」，同時亦可以使用「交談」(CHAT)功能，此外遊戲中有些特別道具、武器，更要在網上對戰時才能取得。

By: Agent X・Glen

來打哥爾夫球吧！
DreamCast 首隻哥爾夫遊戲

DC 製造商：BOTTOM UP 售價：3980日圓
發售日：1999年12月2日
容量：GD-ROM 記憶：12 BLOCK
1~4P/SPT/震動PACK、MODEM對應

TEXT：悟空

《來打哥爾夫球吧！》是DC的首隻哥爾夫遊戲，而最新一期的日文遊戲雜誌「DreamCast Magazine」隨書附送的DC試玩碟更附有此遊戲的體驗版，現在就以這隻體驗版為大家介紹一下遊戲有甚麼吸引人之處。

可愛的遊戲角色

遊戲中所有角色都設計得相當可愛，體驗版中可以選用的有四個，每位角色都設有一個能力計，計中有五種能力，分別是POW(力量)、CTRL(控球力)、SPIN(旋轉力)、LUCK(幸運度)和WISE(仁慈？)，出了那麼多隻GOLF遊戲，終於有一隻連幸運也計算在內，其實GOLF這運動不論他技術怎樣好也是需要點點運氣的。



模式解説

從體驗版中可以見到遊戲共有四種模式選擇，它們是「WORLD TOUR」、「FREE ROUND」、「CLUB HOUSE EXPRESS」和「G-BALL」，下而就用簡單一點的方式將每個模式進行介紹。



FREE ROUND

唯一一個可以試玩的模式，進入後再有三個模式選擇，分別是「POINT TOURNEY」、「STROKE PLAY」和「MATCH PLAY」，「POINT TOURNEY」是進行得點制，，每勝一場會獲一點，比賽完結後得點最高者為勝利，「STROKE PLAY」是一個自由對戰的模式，在這裏可以選擇進行1P或4P對戰，亦可以與電腦進行對戰，「MATCH PLAY」是以勝利次數多少為主的模式，以1對1的方法進行。

WORLD TOUR

一個進行世界賽的模式，可以和世界各地的GOLF高手對行比賽，目標是世界第一的殊榮，在體驗版暫時未能選擇。

CLUB HOUSE EXPRESS

只適同於網上系統的模式，在遊戲推出時可以上專有網頁下載遊戲的全新資料，與及可以在網上參加一些多人聯賽，暫時未能選擇。

G-BALL

照意思應該是可以玩比較特別的球洞，暫未能選擇。

遊戲開始

選擇唯一的FREE ROUND後就可開始遊戲，筆者選擇與電腦進行對單對單的對戰，開始後可以見到遊戲畫面，草地的表現不過不失，而擊球方法和《我們的哥爾夫》一樣都是以簡單明易的方法操作，在果嶺時和《我們的哥爾夫1》一樣以格仔來顯示草地的高低狀況，相信此遊戲在日本推出時必會再次吹起一次GOLF熱潮。

JETCOASTER DREAM
DC 版的模擬遊樂場

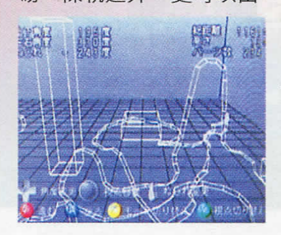
DC 製造商：Bimboosoft/BOTTOM UP
售價：3980日圓 發售日：1999年12月9日
容量：GD-ROM 記憶：75 BLOCK
1P/SLG/震動PACK、MODEM、VGA BOX對應

TEXT：悟空

記得早陣子電腦曾經推出過一隻以興建各種遊樂場設施為主題的遊戲，名字好像叫做《模擬遊樂場》，而今次DC亦推出一隻以興建遊樂場設施的模擬遊戲，名為《JETCOASTER DREAM》，究竟兩隻遊戲會否有甚麼相同之處？

過山車專家

雖然說遊戲同樣是以興建遊樂場設施作主題，但實際上玩者只需要專注在其中一種設施便可，這種設施就是每個遊樂場都必定會有的「過山車」。如果有玩過電腦的《模擬遊樂場》，都會知道如果要自己親手創作一條完整的軌道是相當難的事，往往都是沒有計算場地大少便是不能將頭尾接駁駁好，通常都是選擇電腦給與的設計圖樣便算，但這隻《JETCOASTER DREAM》便不同，今次玩者除了可以由自己裝砌一條軌道外，更可以由一條已接駁好的軌道開始創作，即是玩者將所有心思花在軌道設計上便可，非常方便。



軌道測試

當設計好一條軌道後，並不會立即就可以投入遊樂場服務，之前要經過種種測試證明是否符合安全規格，如果在測試途中發現並不安全，玩者便要加以修改，到通過種種測試後證明整條軌道規格合格後，那就是過山車正式在遊樂場投入服務之日，亦代表是玩者成功的一日。



創作意念隨意創

過山車最吸引人的地方就是那些在高速中出現大迴旋、上下逆轉這些驚嚇度十足的軌道，這些軌道往往都會令乘坐者發出陣陣的尖叫聲，玩者在遊戲中可以照自己的意思去創作比這些更驚險及恐怖的軌道，如垂直90度的緊速下降軌便是，遊戲的主指是只有念得到就可以做得到。





TEXT：馬盲



對於一個馬迷而言，也只會看賽之前的甚麼「賠率」，之不過，唔知點解日本推出不少的「賽馬育成」遊戲，對日本人而言，這些人可能會有一點的意義，不過，對香港人而言，這些遊戲可以說是全無用處呢！

真係悶到玩都唔想玩
要做馬主不容易

在遊戲之中大家便是一個「新」的馬主，當然，大家要準備好自己的才能出賽，那麼，便一定要養好自己的馬了，為了要達到這個目的，在遊戲一開始，玩者便要先購買自己的牧場，和為自己工作的秘書小姐，之不過，這只是一個開始而已。

在完成一切的率備工夫之後，便真正開始身為一個馬主(老闆)的生活了，在最初的階段，實在是非常之沉悶，因為所買的馬匹應該未能參賽，而且就連馬房也未有資格進入，所以要花一小段時間來將牠們養育。

行行企企．自生自滅

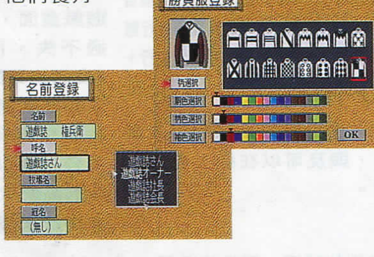
在早段時期，玩者只有在等待着馬兒的自然成長，所以，基本上牠們是自生自滅的，只要能捱過這段時間，玩者便可以將牠們放入馬房之中，開始真正的訓練，這才是這匹馬真正生活的開始。

在進入馬房之中，玩者便可以為馬匹設定不同的訓練，而如果玩者是沒有「心機」作個別的設定的話，大可以選擇「自動訓練」，這是一個非常簡便的指令，只要大家設定以參加哪一項比賽為目標，電腦便會為馬匹設定最適合的訓練方式，這樣做便可以省卻不少的時間。









得閒冇嘢做．買吓馬仔都幾好

除咗可以養馬之外，還可以「配種」，然而，「配種」是有特定時間的，不過，要「配種」便要花一點的金錢了，而且在「配種」之後，又要等待一段的時間，所以實際上是非常「唔化算」，然而，這又是必然要做的事，所以，玩者會有不少的時間，這時候，最好便是到馬場一行，賭賭馬，賺一點錢也好(如果買中的話)。

GOLF PARADISE
以這樣的質素可以和DC相比嗎



TEXT：赤目黑龍

對日本的遊戲玩家而言，哥爾夫球的而且確是一種非常吸引的遊戲，不過，在香港這之上，似乎這便是不太受重視的遊戲呢？

遊戲玩法——一樣咁玩

大家也十分清楚，哥爾夫球的玩法來來去去也是一種，便是以最少的桿數將球打入洞內，相信大家一定不會否定這種講法，不過，講到玩哥爾夫球，最重要的便是球場的設計，因為以前有一些在PlayStation之上出現的同類遊戲，在場洞之間設置了不少「不知所謂」的障礙，實在令真正的「哥爾夫迷」非常失望。

《GOLF PARADISE》這隻遊戲可說是在PlayStation 2之上的首隻哥爾夫球遊戲，所以相信會做得「好好睇睇」的，再加上製造商本身也是製造這類遊戲的高手「T & E SOFT」，所以也是一個信心的保證。

在遊戲之中，基本上有兩個主要的遊戲模式，分別是「STORY MODE」和「NORMAL MODE」，前者是一個自行育成球員的模式，而後者則是一個包含有多種遊戲的獨立模式，而在這裏的遊戲模式合共也有十式左右呢！

遊戲特色——自製球場

在《GOLF PARADISE》之中，最有特色的系統莫過乎「自行生長」的球場，就一般而言，其他同類遊戲也會為玩者預設了全18洞的球場，不過，在《GOLF PARADISE》之中，便加入了一套名為「Genesys-G」的系統，在這系統之下，玩者可以在最原本的球場藍本之下製造自己的新球道，當玩者為球道設定了模格之後，球場便會自動的形成，而且玩者更可以將自己製造的球場SAVE下來，讓77自己可以回味本下，亦能讓同好挑戰一下自己的心血結晶。

遊戲模式——球道多！環境多！

在上文之中曾提及過，在遊戲的「NORMAL MODE」中，其實是包含了很多的遊戲，當然，這些遊戲也是圍繞着哥爾夫球而設定的，和「STORY MODE」一樣，在「NORMAL MODE」之中也有着非常多不同款式的球場，而這些球場大致上也可以分為6種，分別是「樹林」、「南國」、「砂漠」、「湖畔」、「海岸」和「海岸草原」，在這6種不同球場的環境之下，玩者除了可以享受玩哥爾夫球的樂趣之外，亦能欣賞到美麗的風景，真是一舉兩得！



MARVEL VS CAPCOM CLASH OF SUPER HEROS EX EDITION

全角色出招表



PS

製造商：CAPCOM
售價：5800日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
1~2P/FIG/MEM/DUAL SHOCK對應

遊戲共通操作系統

VARIABLE COMBINATION	↓↘→＋重拳重腳(消耗兩行超必能源)
VARIABLE CROSS	↓↙←＋重拳重腳(消耗兩行超必能源)
SUPER JUMP	→→或←←或3拳同按
DASH	↓↑或3腳同按
ADVANCING GUARD	擋格中3拳同按
VARIABLE COUNTER	擋格中←↙↓＋拳(可空中用)
SPECIAL PARTER	↓↘→＋中拳＋中腳
AERIAL RAVE	輕拳＋輕腳
VARIABLE ASSIST	中拳＋中腳
VARIABLE ATTACK	重拳＋重腳
DOWN攻擊迴避	倒地時←↙↓＋拳



VENOM

VENOM FANG	↓↘→＋拳
WEB THROW	→↘↓↙←＋拳
VENOM RUSH	↓↘→＋腳
★VENOM WEB	↓↘→＋拳x2
★DEATH BITE	↓↘→＋腳x2

RYU

波動拳	↘→＋拳
昇龍拳	→↓↘＋拳
龍捲旋風腿	↓↙←＋腳
★真空波動拳	↓↘→＋拳x2
★真空龍捲旋風腿	↓↙←＋腳x2
★真昇龍拳	→↓↘＋拳x2
★RYU MODE	→↘↓↙←＋輕拳
★KEN MODE	→↘↓↙←＋中拳
★豪鬼MODE	→↘↓↙←＋重拳

ROCKMAN

ROCK UPPER	→↓↘＋拳
ROCK BUSTER	按拳儲勁後放
ITEM ATTACK	↓↘→＋拳
ITEM CHANGE	↓↙←＋腳
★HYPER ROCKMAN	↓↘→＋拳x2
★RUSH DRILL	↓↘→＋腳x2
★BEAT BRAIN	↓↙←＋腳x2

HULK

GAMMA SLAM	↓↘→＋拳
GAMMA TORNADO	→↘↓↙←＋拳
GAMMA CHARGE(對地)	←儲→＋腳、方向＋腳
GAMMA CHARGE(對空)	↓儲↑＋腳、方向＋腳
★GAMMA WAVE	↓↘→＋拳x2
★GAMMA CRASH	↓↙←＋拳x2
★GAMMA QUAKE	↓↘→＋腳x2

CHUN-LI

氣功拳	←↙↓↘→＋拳
天昇腳	→↓↘＋腳
百裂腿	腳連按(空中可)
旋圓蹴	→↘↓↙←＋腳
★氣功掌	↓↘→＋拳x2
★千裂腳	↓↘→＋腳x2
★七星閃空腳	空中↓↘→＋腳x2

JIN

SAOTOME TYPHOON	←儲→＋拳
SAOTOME DYNAMITE	↓儲↑＋拳
SAOTOME CRUSH	→↘↓↙←＋腳
★BLODIA PUNCH	↓↘→＋拳x2
★BLODIA VULCAN	↓↙←＋拳x2
★SAOTOME CYCLONE	↓↘→＋腳x2

GAMBIT

KINETIC CARD	↓↘→＋拳(可空中用)
TRICK CARD	↓↙←＋拳
CAJUN SLASH	→↓↘＋拳
CAJUN STRIKE	↓儲↑＋拳或腳
★ROYAL FLUSH	↓↘→＋
★CAJUN EXPLOSION	↓↘→或↓↙←＋腳x2

ZANGIEF

SCREW PILEDRIVER	近敵時轉一圈＋拳
DOUBLE LARIAT	三拳或三腳用按(可空中用)
FLYING POWER BOMB	←↙↓↘→+腳
BANISHING FLAT	→↓↘+拳
★FINAL ATOMIC BUSTER	近敵時→↓↑或轉一圈+拳
★IRON BODY	←↙↓+輕腳

CAPTAIN AMERICA

SHIELD SLASH	↓↘→＋拳(可空中用)
STARS & STRIPES	→↓↘＋拳
CHARGING STAR	↓↘→＋腳
★FINAL JUSTICE	↓↘→＋拳x2
★HYPER STARS & STRIPES	→↓↘＋拳x2
★HYPER FINAL JUSTICE	↓↘→＋腳x2

WAR MACHINE

SHOULDER CANNON	↓↘→＋拳(可空中用)
REPULSOR BLASTER	→↘↓↙←＋拳
SMART BOMB	中拳＋重腳
★PROTON CANNON	↓↘→＋拳x2
★WAR DESTROYER	↓↘→＋腳x2

STRIDER

AMENOMURAKUMO	↓↘→＋拳
GURAMU	→↓↘＋拳或;腳
VAJURA	↓↙←＋腳
FORMATION A	↓↘→＋腳
★ UROBOROSU	↓↘→＋拳x2
★ REGION	↓↘→＋腳x2
★RAGANAROK	→↓↘＋拳x2

CAPTAIN COMMANDO

CAPTAIN FIRE	↓↘→＋拳
CAPTAIN KOREDA	↙←＋拳
CAPTAIN KICK	↓↙←＋腳
COMMANDO STRIKE	↓↘→＋腳
★CAPTAIN SWARD	↓↘→＋拳x2
★CAPTAIN STORM	↓↘→＋腳x2

WOLVERINE

BERSERKER BARRAGE	↓↘→＋拳
TORNADO CLAW	→↓↘＋拳
BERSERKER SLASH	↓↙←＋拳
DRILL CLAW	方向＋中拳＋重腳(可空中用)
★WEAPOM X	→↓↘＋拳x2
★FATAL CLAW	→↓↘＋腳x2
★BERSERKER BARRAGE X	↓↘→＋拳x2

MORRIGAN

SOUL FISH	↓↘→＋拳(可空中用)
SHADOW BLADE	→↓↘＋拳
VECTOR DRAIN	→↘↓↙←＋拳
SHELL PIERCE	空中↓＋重腳
★SOULLASER	↓↘→＋拳x2
★DARLNESS ILLUSION	↓↘→＋腳x2
★THRUST BLADE EX	→↓↘＋拳x2

SPIDERMAN

WEB BALL	↓↘→＋拳(可空中用)
WEB SWING	↓↘→＋腳(可空中用)
WEB THROW	→↘↓↙←＋拳
SPIDER STING	→↓↘＋拳
★MAXUIM SPIDER	↓↘→＋拳x2(可空中用)
★ULTIMATE THROW	↓↙←＋拳x2
★CRAWLER ASSAULT	↓↘→＋腳x2

TEXT：赤目黑龍

嘩！一啲都唔似真狗，點養？



近來突然多了一些養乜養物的遊戲，不過，以養狗的遊戲居多，當然，以PlayStation的生產商的立場，總要出一隻半隻來「壓壓場」，所以，這《Pet in TV -with my dear Dog-》的推出也是理所當然的事呢！



養狗有乜要做

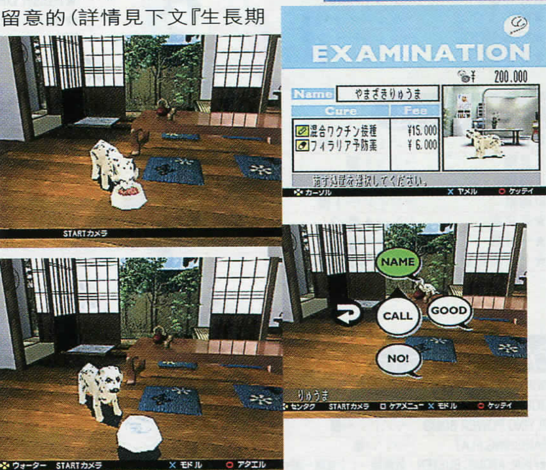
講到養狗遊戲，《Pet in TV -with my dear Dog-》也不算是第一隻了，之前也推出了不少的同類遊戲，而大部份也是可以同時飼養不同的種物，例如是狗和貓一同飼養，然而，這隻《Pet in TV -with my dear Dog-》只可以供玩者飼養狗隻，所以，好像是有一點「齋」。

話雖這樣說，不過，在《Pet in TV -with my dear Dog-》之中，玩者要兼顧的事物也非常多，首先，遊戲一開始玩者便先要為自己選擇一頭狗，之後又要選擇家居環境。

不要以為買了狗便可以一了百了，事實並非如此，因為在日常生活之中，玩者也要為狗隻着想，最基本的便是飲食了，在開始之時玩者手上只有一種狗食用的「乾糧」，而且又沒有玩具給狗隻玩，所以玩者便要到商店之中購買了。

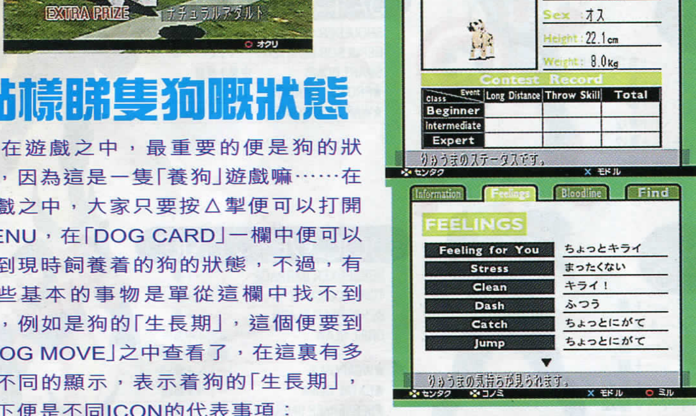
另一方面，在狗隻成長方面，玩者也要非常留意，因為在遊戲之中，玩者是可以同時飼養13隻狗，而且，更可以讓牠們「開支散葉」，然而，狗隻一定要到達「老犬」階段才能交配，這是玩者要小心留意的(詳情見下文『生長期ICON一覽』)；此外，狗隻和人一樣，是會生病的，而且亦要定時往注射防疫針，大家不要忘記啊！

大家可能會有一個問題，便是玩者的錢而來？其實最主要的收入來源便是狗隻參加比賽，在遊戲之中，大家會找到一個「CONTEST」的地方，這便是讓狗隻參加比賽的地方，而比賽主要是以拋接飛碟來進行，只要能夠得到冠軍，便能夠得到數以萬計的獎金，大家一定要好好的訓練自己的狗隻啊！



點樣睇隻狗嘅狀態

在遊戲之中，最重要的便是狗的狀態，因為這是一隻「養狗」遊戲嘛……在遊戲之中，大家只要按△掣便可以打開MENU，在「DOG CARD」一欄中便可以看到現時飼養着的狗的狀態，不過，有一些基本的事物是單從這欄中找不到的，例如是狗的「生長期」，這個便要到「DOG MOVE」之中查看了，在這裏有多種不同的顯示，表示着狗的「生長期」，以下便是不同ICON的代表事項：



生長期ICON一覽



然而，有很多時候玩者是不可能從外表知道狗隻的態的，所以便要靠電腦級大家指示了，在遊戲之中共有13種不同的指示，大家一定要小心留意，因為當中的指示包括了狗隻的飲食，這是非常重要的。



情報ICON一覽

肚餓	懷孕
口渴	生病
惡作劇	收到電郵
大便中	收入
拾到一些東西	收到養子
交配成功	收到速遞
交配失敗	

TEXT：赤目黑龍

其實簡簡單單已經好好玩！


製造商：MAINICHI COMMUNICATIONS
發售日期：發售中 售價：5800日圓
記憶：1 BLOCK 容量：CD-ROM
AVG/ MEM/ 對應ANALOG手掣

PRISONER

大家看到這個名字，會否想到在之前的一隻差不多的遊戲《JAIL BREAKER》呢？當然不是，雖然遊戲性質有點像，不過《PRISONER》便可以說是一隻既簡單，又精采的遊戲。

充滿新意的遊戲方法



大家喜歡做一個平凡的人，還是一個生活在危險和不明事物的世界之中呢？在大家玩這遊戲前應先想一想，因為身為遊戲之中的主角「FLY」（フライ），這便是他在人生中的第一個決擇。





《PRISONER》的故事基本上是一個探索世界的故事，主角「FLY」本身是一個農夫的兒子，理應和父親一樣，然而，他最後決定成為一個「GUNNER」（ガンナー），為探索未知的世界而在「外域」冒險……

可能大家對遊戲有點懷疑，究竟遊戲好玩不好玩？其實可這樣說，遊戲本身非常簡單，不過，製造商使用了一種新的「對話系統」，令遊戲得相當有趣。在《PRISONER》遊戲中，主角一樣要和不同的人對話，不過，主角是可以「收取」對方的說話，只要在對方的說話之中有「紅字」的話，這表示這些便是「KEY WORD」，只要大家按△掣便可以將這「KEY WORD」收起來，留待日後使用。



甚麼是「KEY WORD」？



其實這些所謂的「KEY WORD」便是一些在遊戲之中非常重要，又或者是有特別含意的字，這些字大多會是「名詞」，一般而言，在收起之後，這些字會以綠色顯示，不過，有時候大家會見到一些「黃色」的，這便表示這些「KEY WORD」是可以互相組合的。

在遊戲之中，某些「KEY WORD」是可以組合成為獨特的詞句，這點在遊戲之中是非常重要，因為這些所謂的「KEY WORD」是和他人交談的回答方式，而且到了「FLY」進入「外域」之後，就連取得不同道具和武器也要這樣呢！



是AVG還是STG？！



以上所說的可以說是遊戲之中的AVG部份，不過，只要一進入「外域」，遊戲便會由百份百的AVG，變成有七成是STG的遊戲式模，在這「外域」之中，「FLY」要面對不同的怪物，他要穿過一間又一間的房，在房間之中有不同的道具可以取得，而在遊戲之中，一個「GUNNER」的主要責任便是要在這「外域」之中找尋一些「錫尼姆礦石」（セレニウム鉱石）。

除了找尋「錫尼姆礦石」之外，其實所有的「GUNNER」亦有另一個使命，便是要解開在「外域」之中的謎團，正因為這個原因，遊戲便變成由「STG」加上「AVG」的特殊種類了。



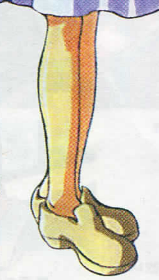
人物簡介



FLY（フライ）

14歲，他是在「GOLDEN DAWN」（G．D）出生的少年，對所有事物也充滿好心的也是和父親依為命的，不過，自從他當上「GUNNER」之後，在「外域」之中認識到「POLISA」，令他知道了這個世界的秘密……





POLISA（ポリシア）

她是住在「外域」之中「比拉古村」（ベイラク村）的14歲少女，她和「FLY」的相會，改變了「FLY」的一生。

RICK（リック）

和「FLY」一樣，他是一名14歲的少年，他本身已是一個非常自由奔放的人，再加上父親的影響，終於也走上和父親一樣的路——成為一個「GUNNER」。

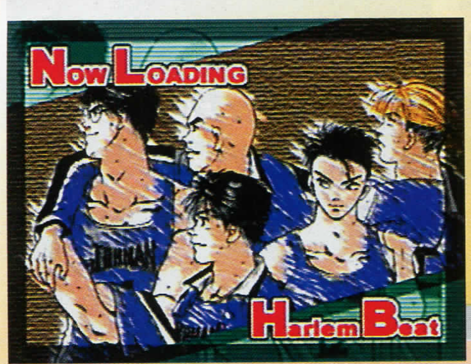


PORCO（ポルコ）

和「RICK」一樣，是和「FLY」一起長的14歲少年，然而，和「FLY」和「RICK」非常不同，「PORCO」本身是一個非常「平凡」的人，而且還有一點「內外」呢！



text by：ABO



都立上南高校籃球部自從上年慘敗給南鄉筑波，於都大會賽事屈居第二以來，便積極備戰以期獲取更好成績。現在，有三位熱愛籃球，對籃球不離不棄的年青人加入了上南籃球部。他們歌頌青春，為人生的決擇而苦惱，與上南籃球部共同進退，他們從寶貴的高校生活中找到愛情和友情，並逐漸成長茁壯。






HARLEM BEAT
You're The One

有關籃球部練習

要打入校際決賽，足夠的練習必不可少。練習都在體育館舉行，雖然主角可以偷懶，不過此舉會令其他成員產生壞印象，因此若非為了某些事件，集訓請務必參加。練習會減少HP，HP下降又會令練習時受傷的機會增加。練習開始前可先按△確定每位隊員的參數。至於經理人亦一樣會因練習而減少體力，然而沒有數值參考，只能憑左上角的人頭像去判斷。此外，與隊員打好關係會使練習效率提升，因此只選擇某、一兩位Partner作為練習對手，不失為一個好辦法。

練習菜單（球員）

練習項目	效果
ウェイトトレーニング(Weight Training)	MAX HP↑
シュート練習(射球練習)	SH↑
パス練習(傳球練習)	PA↑
ディフェンス練習(防守練習)	DF↑
基礎練習	SH、PA↑
馬吳特訓	MAX HP、DF↑
模擬戰	SP、HP以外的所有參數↑
休憩	HP回復

練習菜單（經理人）

練習項目	效果
テーピング(Taping-捲繃帶)	MAX HP↑
シュート指導(射球指導)	SH↑
パス指導(傳球指導)	PA↑
ディフェンス指導(防守指導)	DF↑
ビデオ研究(研究錄影帶)	SH、PA↑
差し入れ弁当(飯盒)	MAX HP、DF↑
洗濯	SP、HP以外的所有參數↑
マッサージ(按摩)	球員的HP回復
休憩	經理人的HP回復

*「洗濯」、「模擬戰」都是一次過改變全員練習內容的項目。
*SP是氣力值，對HP、SH、PA、DF都有關係。高的氣力值能補救其他項目的不足。



■其中兩款Mini-Game


■成瀨徹　■澤村正博


■櫻井修司

一GAME三玩



不是說一隻Game有三種玩法，而是最初會有三位主角給玩者選擇。第一位是新丁籃球員成瀨徹，他的劇情會以原作故事為依歸。另外兩位分別為男女經理人，在不與原著故事衝突的前題下發展出遊戲原創劇情。姑勿論選擇哪位主角都好，始終都要達成遊戲兩個目的，分別是「協助上南打入校際決賽，贏取全國錦標」以及「贏得同伴間的友情」。

GAME MODE

進入Game Mode，即是正式比賽之時，比賽前有一段Warm Up時間，當中指令跟練習時的大同小異，惟有三個經理人用的指令需要稍為解釋：

応援（打氣）：令選手鬥志激昂→SH↑
作戦提案：提出特別的策略→PA↑
データ收集：提供對手的情報→DF↑

比賽中隊員的體力至為重要因為疲倦的選手不可能在比賽中發揮他真正的實力因應選定的作戰方針場中的選手會以不同速度消耗自己的體力對於維持體力的守則請留意以下幾點：

· 比賽前不要在體力低的情況下勉強練習。
· 前半、後半場各有兩次Time Out機會，Time Out的作用是為隊員補充少許體力及改變作戰方針，一場比賽四次Time Out一定要用盡。
· 後備席的選手會逐漸恢復元氣，而更換選手的次數不限，大家一定要善用這點哦！

作戰指示

分Offense重視型，Balance型及Defense重視型三種。Offense重視型的特點是以攻擊為中心，隊員體力的下降快速，全隊合作性較弱，傳球和反射球的成功率亦相應下降。Defense重視型的特點是隊員不積極進攻，以守備為中心。Balance型介乎兩者之間（即攻守表現都較遜色），好處是體力消耗很慢。


■沙原舞（原創角色）


■白石美保（原創角色）


■梨本ひなこ（原創角色）

球員位置解釋

PF（Power Forward）：射球發生率高，適合SH高的選手
SF（Small Forward）：射球發生率高，適合SH高的選手
C（Center）：搶籃板球的發生率高，適合DF高的選手
SG（Shooting Guard）：射3分球發生率高，適合3P Shooter
PG（Point Guard）：控球和傳球的情況較多，適合PA高的選手

原作／西山優里子「HARLEM BEAT」(講談社刊「週刊少年マガジン」連載)

TEXT：悟空

SUBMARINE HUNTER





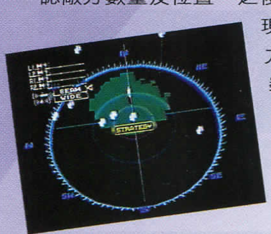
氣氛非常寧靜的模擬潛艇遊戲

一隻控制潛水艇在海中四處航行的駕駛遊戲，玩家控制潛艇在深海中不斷與其他潛艇進行戰鬥，戰鬥方法是利用「聲納」的辨音系統，先探測敵人的位置然後發射魚雷。隨着其他潛艇的實力會一隻比一隻強，玩者就要將自己潛艇的裝備進行強化，目標是成為海洋界的皇者。

PS
製造商：VICTOR
售價：5800日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
1P/SLG/對應DUAL SHOCK

遊戲玩法

遊戲主要目的是控制潛艇在深海中和其他潛艇戰鬥，戰鬥武器有魚雷和機雷兩種，在戰鬥開始時時不會知道敵方潛艇所在位置，這時首先按下△鍵，再按□使用「WIDE」以確認敵方數量及位置，之後再用「BEAM」(聲納)來追蹤敵方，當發現敵方後就可以裝備魚雷，裝備魚雷的方法是在音響畫面按□再按○進入魚雷裝備畫面，選擇魚雷種類後裝備，退回音響畫面魚雷管位置會顯示裝置準備時間，待時間倒數完後再按□將魚雷發射口打開就可以發射。



潛艇改造



在完成第一次攻擊練習後，潛艇就會進入人造碼頭，進入後可以在島上各處收集情報及整理潛艇裝備，在島上有六個地方可以去，分別是：「原潛屋、魚雷屋、砲台サロン、換鉄屋、發電所注水口及碼頭」，「原潛屋」雖然現在已可以進入，但暫時不能購買任務武器進行改造，但先要完成數關後才可以購買新武器。

一般手掣

操作方法	
方向鍵上	潛水艇上昇
方向鍵下	潛水艇下降
方向鍵左	潛水艇向左轉
方向鍵右	潛水艇向右轉
□鍵	潛水艇選擇轉換
×鍵	取消
△鍵	音響/雷達畫面轉換
○鍵	Action實行/決定
R1鍵	前進
L1鍵	後退
SELECT鍵	潛望鏡/音響雷達畫面轉換



ANALOG手掣	
左ANALOG上	潛水艇上昇
左ANALOG下	潛水艇下降
左ANALOG左	潛水艇向左轉
左ANALOG右	潛水艇向右轉
右ANALOG上	潛水艇前進
右ANALOG下	潛水艇後退
□鍵	潛水艇選擇轉換
×鍵	取消
△鍵	音響/雷達畫面轉換
○鍵	選擇實行/決定
R1鍵	前進
L1鍵	後退
SELECT鍵	潛望鏡/音響雷達畫面轉換

遊戲故事

人類因為過份發展工業事業，引致地球本身氣溫急速上升，令到南北兩極用了數百萬年時間形成的冰塊開始溶化令水位上升，因為這原因，只有三份一陸地的地球就這樣被海水完全淹沒。

這時屬於原子力潛水艇船員的主角和其隊員，因為在異變時正在深海中執行任務，所以完全不知道事件的經過，當他們完成任務回到水面時才知道地球被淹沒的消息，眾人知道消息後非常震驚，但是震驚已沒甚麼用，因為這已經是事實，當船員在完全絕望和苦惱之際，前方出現了一點希望，他們發現海面前方有一個漂浮着的島，這是一個由人手造成的碼頭，更在碼頭發現到生還者，之後眾隊員就在這個人工碼頭展開尋找可以容身的安住之地之開始漫長的旅程。

魚雷屋

島上除了可以購買新武器外，還可以到「魚雷屋」補給魚雷數量，在魚雷屋內只要完成一定版數後，屋內就會有更多款式的魚雷供玩者選擇，而魚雷的種類共有8種，每一種都有不同的特性，有追蹤的、亦有迎擊敵方魚雷用的，種類非常之多，只要使用得宜，在戰鬥中勝出的機會便會大很多。

後記

《SUBMARINE HUNTER鯱》對於一班喜愛模擬遊戲的朋友是一個不錯的選擇，她在戰鬥方面表達得很有深海Feel，而且在攻擊方面亦非常真實，由裝備魚雷到發射都要經過一定程序，如果不喜愛這種氣氛過份寧靜的玩家，最好不要購買，不過如果想嘗試新種類遊戲的玩家，筆者絕對推介這隻《SUBMARINE HUNTER鯱》給各玩家。







撰文：南風‧濁



突如其來的「旅程」！到異世界大冒險！



製造商：BANPRESTO
發售日期：予定冬季發售
售價：未定　容量：CD-ROM
SRPG／MEM

平凡日子過不慣，落入異界無路返！

故事講述每日過著超級沉悶生活的主角隼人（ハヤト）某日如常放學，當走到公園附近時，他突然聽到一把聲向他求救，這並非普通的人聲而是直接在主角腦海中響起來！那響聲令他的頭痛得不得了，繼而更出現一道強烈的閃光把主角瞬間帶到完全陌生的異世界！當他醒過來時，發現腳下有塊不可思議的石頭，隼人居然豪不考慮便把它拿起來，魯莽大意的性格在此可見一斑！環視四周，他才發現身邊滿佈屍骸，究竟是何原因死了那麼多人？但無論如何隼人經已踏出冒險之旅的第一步！



看到大量屍體當然會很害怕，再加上主角並不是有膽之人，所以隼人一口氣跑到市集去。在街頭上，他不禁問到：「這裡究竟是甚麼地方？」為了尋找出答案他不斷在街上遊蕩，忽然間有兩個貌似童黨的傢伙擋路並且恐嚇主角要他拿錢出來！隼人覺得他們的態度實在令人噴飯！在唇槍舌劍之下終於激怒了對方，他不斷逃跑但仍然被趕入窮巷，可是快要捱打之際主角手中的不思議石頭突然發出強烈刺眼的光！全場所有人立即應聲倒地，到底那塊石頭為何會有這樣的力量呢？原來此石非比尋常，它叫做「SUMMON之石」，在異世界中用來召喚大型魔獸以及超強魔法時是不可或缺的道具，但主角不是召喚師，為何能夠使出如此猛烈的召喚術呢？相信隼人與這個異世界頗有關連。由於他手上拿著召喚之石，剛才的童黨對他客氣多了！主角與他們交談起來才知道他們原來是一間叫做「FLAT孤兒院」的孤兒，既然大家都沒有惡意便成為朋友，在孤兒院裡的其他人亦會陸續成為隼人的好友！不知不覺間背負了拯救異世界的他能否順順利利呢？



異世界的傢伙們！

在《SUMMON NIGHT》的異世界中有很多朋友能夠幫助主角完成任務，當中包括一些召喚師以及孤兒院的朋友們。另外，在遊戲一開始時被召喚去異世界的主角其實不只隼人一人，玩家可以自由選擇其餘三位主角，有這麼多角色登場筆又怎能不續一介紹；

孤兒院的朋友們



加積魯（ガセル）——他就是剛才「屈」你錢的童黨首領，但別以為他是個十惡不赦的壞東西，雖然加積魯外表兇惡但事實上他可是個心地善良的好傢伙！做出「屈」錢之類的壞事完全是因為貧窮所致。



麗麗（リプレ）——在孤兒院中她就好像母親一樣，麗麗的母性很強而且十分喜歡照顧小孩子，孤兒院　面幾乎所有人也叫她做媽媽。麗麗和加積魯是青梅竹馬的好朋友，彼此也有著相當深厚的感情。



拿爾多（レイド）——他是孤兒院的話事人，同時亦是加積魯的「大靠山」，由於他比較年長所以思想最為成熟。拿爾多雖然很有責任心但同時這亦是他呈唯一的缺點，因為實在是有點兒過火。

異世界的召喚師們



梳羅（ソル）——爽朗無比的性格令他的朋友多不勝數，他無論做甚麼都很有勁兒，任何時候也表現得相當之積極！然而，梳羅的精神年齡卻極之幼稚，做事不太愛經大腦是他的陋習，但相信也改不了。



古雅樂都（クラレシト）——是個相當溫柔的女孩子，她總是只會稱讚別人而不會多作批評，在人面前永遠表露出笑容的她內心其實相當多愁善感，因為對自己缺乏自信而令人覺得她很細膽。



卡斯素（カシス）——絕對是個熱情如火的女孩子，她非常喜愛社交生活，同時亦很會觀察他人的表情和理解別人的心情，絕對是個社交能手！但太過熱情有時反而令人透不過氣來。（女孩子相信不會吧？）



基路（キール）——他個子很高，看來像是成年人似的，不單只外表似大人，就連大人獨有的悲觀消極、逆來順受的劣根性也似到足！思想「成熟」的基路甚少結識到同年紀朋友（有點像筆者）

特如其來的主角們



隼人（ハヤト）——他是個無論甚麼事情都會向前看的典型熱血漢子，但在戀愛方面卻完全失敗！隼人為人大膽但面對女孩子時就立即變得舌頭打結，討厭過平凡日子的他現在終於得賞所願，落入異世界了。



彩（アヤ）——女孩子多數內向而彩亦不例外，但別以為她性格內向就一定軟弱，彩對於自己的夢想及理想可是相當之堅持的，不過做人有時難免作出些少妥協，彩又能否理解呢？



道也（トウヤ）——對任何事物皆抱著科學的心態，是個極度現實的男孩子，說得好聽點叫做COOL，說得難聽點就是食古不化！雖然道也有點小聰明但他其實很羨慕一些同年紀而且想法天真的人。



夏美（ナツミ）——永遠也是個樂天的少女，可是夏美的個性實在太似一個男孩子了！她不但討厭跟其女孩子打交道，而且不甚喜歡自己的性別。不過她的外表確實十分可愛！

異世界唯一的敵人：「我們是無法者！！！」

開始時主角和加積魯追逐，其實加積魯在途中遇見一個「無法者集團」的黨員並且與他發生了磨擦。其實無法者不是異世界中的唯一壞蛋，但他們卻暫時是主角們唯一的敵人！「無法者集團」的首腦名叫巴羅煞，他是個極為自戀的傢伙，對他而言任何比自己更觸目的人也會視之為眼中釘！是否因為這個原因而不斷與主角開戰？除了他以外到底還有沒有其他更可怕的敵人呢？

《SUMMON》冒險三重奏！



《SUMMON NIGHT》的遊戲流程一共分為三個部份，分別是談話篇、事件簿以及召喚大戰，筆者現在把他們逐一說明；

談話篇——在這 可以和各式各樣的朋友交談從中得到一些重要情報，你對朋友的回應絕對會影響故事的去向，而且亦會影響到突發事件的數目。此外你也可以在這裡更換裝備，查看自己的各樣能力以及職業等。但須注意，有些物品是特定的，不能用在所有人身上。最後是系統設定，你可在這裡SAVE和LOAD GAME，換背景音樂以及環境設定。

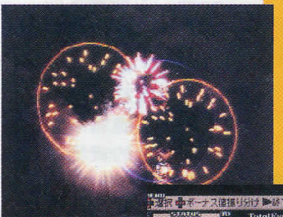
事件簿——原則上，這部份是要你具備某些特定條件而且還要你走到一個特定地方才會出現。事件簿中會有相當多的謎團在此得到解說，有些事件更要你立即戰鬥！

召喚大戰——當遇上敵人時就會進入3D的戰鬥畫面，勝利條件多數是「敵方全滅」或者是「大佬戰死」，還有沒有其他條件就不知道了。戰鬥是採用「單循環」模式，即你行動一次然後敵人又行動一次，戰鬥流程方面首先你要了解勝利條件，繼而是判斷自己的實力以及裝備，最後就要學會耍點戰略。戰鬥中最為觸目的相信是召喚術了，因為召喚術不但可以呼喚大型魔使出猛烈攻擊，更能使出各式各樣的魔法！隨此之外還有組合攻擊值得留意。另外，當戰勝敵人時慣例會得到經驗值，但玩家居然可以自由分配所得的經驗值！亦即是說你想提擕任何隊員都得，可以盡情偏心！這樣一來，戰略性就大大提高了，而且亦乎合SPRG的育成原則。若一旦有新情報筆者保險會立即送上！











撰文：南風•濁

相信大家也有玩過早前TAITO所推出的名作《電車GO!》系列，這麼出色的模擬遊戲能不斷推出繼集固然好，但是大家可有想過TAITO居然能在那麼短的時間內再度推出全新系列——《JET DEGO!》？這個以駕駛飛機為題材的模擬遊戲不但比《電車GO!》系列更為複雜多變，而且肯定比它更逼真！例如在《JET DEGO!》中出現的每隻飛機均有詳盡的説明，飛機上升以致到著陸的每一個步驟都要玩家自己控制等，絕對做到足！



JET DE GO!



玩家任意扮機長，乘客有錢冇命享！

PS
製造商：TAITO
發售日期：予定冬季發售
售價：5800日圓　容量：CD-ROM
SLG／MEM／對應POCKETSTATION／對應《JET DE GO!》專用控制桿

起飛吧！向藍天白雲進發生！！

《JET DE GO!》除有兩個主要遊戲模式之外還有三個部份，分別是遊戲設定、飛行課程及特別模式等，現在筆者先説説那兩個主要的遊戲模式，其他三個則留待下次再談。兩大模式是「FLIGHT MODE」和「專業MODE」，它們最大的分別在於兩者的難易度，原則上「FLIGHT MODE」開始時要先選擇飛機的種類然後再選路線，跟著的整個過程玩家只管控制起飛及降落就是了，其他可以不理。但「專業MODE」卻要在起飛之前檢查清楚「行程狀況」，當中包括高度、風速及航機速度等等。起飛之後更要不斷留意飛機內的一切狀態！例如控制飛行路線好讓它沒有偏離標準軌道之類，一不留神就會立即被扣分！初學者絕不適合玩此MODE。





兩種飛機勿亂選！大細不分實玩完！



《JET DE GO!》一共有兩種飛機提供玩家選擇，但切忌亂選一通！因為那兩駕機其實象徵著不同的難易度，以下筆者把它們一一説明；

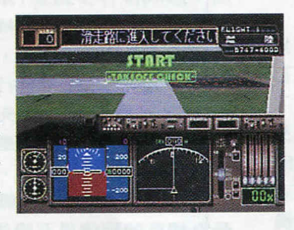


細機J-AIR J-31——它的名字叫「JETSTREAM SUPER31」，別因為它是小型機而小看它，這駕機所使用的引擎是馬力十足的「HYPER ENGINE」！由於它是小型客機所以比較易控制，絕對適合「水皮」玩家。

大機JAL B747-400D——被稱為「SKY CRUISER」的旅客機，它是航空界中最巨型的一種，由於它有四個引擎，所以日本人稱之為「四發機」。控制它的難度極高！不適合初學者用。

飛行技術大公開！

由於大型機的玩法比較完整，所以筆者以它作為示範例子。首先飛機會在跑道上行走一段時間，這時切忌把引擎全開，要慢速行走，之後到起飛時把機頭提昇20度左右但決不能多過20度，引擎要全開，這樣應該可以順利起飛。現在是飛行途中，因為很有可能會發生特發性事情例如機輪的收放、機倉中的貨物及偏離軌道等，當這些事時畫面左下方會亮起紅燈，玩家要即時作出反（即按鍵），否則會被扣除分數。不過話説回來，上述的事故其實都是因你出難而起，例如機倉的貨物是因為你把機身弄得太斜而跌下來的，所以請多多留意。隨此之外，要確保軌跡不偏不依可以借助畫面中的正方形輔助，最後一個過程是著陸，玩家只要對準跑道中間落，之前講過機頭不能太斜否則會令著地時的撞擊力過大，乘客感到不適的話你便會慘被扣分！





成功著陸有重播，甚感滿足再來過！

好了！千辛萬苦終於做妥了上述所有步驟而且成功飛完一個航線，不妨一看遊戲所提供的「REPLAY」！可以回顧自己剛才的英姿更可在這裡看看自己所得的評分，實在一舉兩得。最後提一提大家，《JET DE GO!》專用控制桿遲些會出，它似足真正的飛機手桿，可是發售日期和價格都未定，記得密切留意呀！





TEXT BY MS

BIOHAZARD GUN SURVIVOR

PS
製造商：CAPCOM
發售日：預定2000年1月
售價：未定　容量：CD-ROM
STG

超人氣遊戲《BIO HAZARD》，相信它推出這了3集後，大家對它的玩法都瞭若指掌，而籍着《BIO HAZARD》的熱潮，CAPCOM將會在明年的1月推出全新版本的《BIO HAZARD》遊戲，不知各《BIO》的玩家有沒有信心向它挑戰一下？

我和喪屍有個約會？

生與死



一直以來《BIO HAZARD》系列都是以「恐怖」為賣點，而今次將這種「恐怖」搬上SHOOTING GAME上，那便是《BIO HAZARD GUN SURVIVOR》，而遊戲的目的是要玩者在一個生物學危機上逃出生天。可怕的陷阱、恐怖的生物以及藏有謎題的地方等，一一都能令玩者感受到「恐懼」這東西，究竟你所看到的是甚麼…？但是你不需考慮甚麼，你可以做的就只有逃走…

STORY

在1998年，美國中西部內的其中一個城市——RACOON CITY（ラクーンシティ），發生了一件大慘事，導致整個城市在一瞬間變成死城……這件事起源於一間國際企業——UMBRELLA（アンブレラ）藥品公司，他們所開發的T-VIRUS，其效力能令人類在瞬間變成喪屍，就是這樣整個RACOON CITY變成了死城。

為了不驚動世界各國，UMBRELLA公司秘密地將整個城市燒毀，可是相同的事件卻在別一個地方發生…

遊戲畫面解說



1) 使用武器
這兒是表示玩者現在所使用的武器，而當玩者在遊戲取得新的武器時，便可以更換。

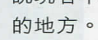
2) 餘下子彈
每一支鎗均有其特定子彈數目，當沒有子彈顯示時就會自動RELOAD。

3) 心電圖
這是表示玩者現時的生命狀況，當負上嚴重的傷害時就會死亡，即是GAME OVER。

4) 喪屍
牠們就是玩者的目標，也是妨礙玩者逃亡的敵人，牠們會逐漸接近玩者，並加以傷害。

遊戲系統





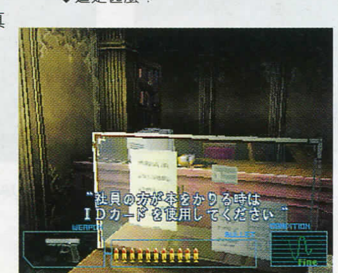
在一般的SHOOTING GAME中，很多時玩者都需要跟着畫面前進，只是將面前所見到的敵人擊倒，但是這遊戲就與一般的不同，他將會捨去這種舊有的表示手法，並會利用新的系統表示。玩者能利用GUN型控制器在三次元空間內自由移動，即是說玩者不用再被遊戲牽制，去一些自己不想去的地方。

解謎要素

由於擁有自由移動的系統，所以遊戲更加插了一些解謎的要素，從而使遊戲更加充實，就如在屍體上找到一些道具，利用它便能知道有關故事的概要；甚至是一條用來開啟通道的鎖匙，真是有齊《BIO》的要素。



◆還是甚麼？



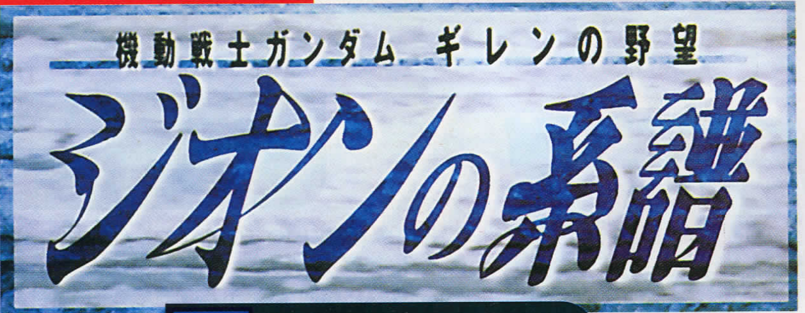
◆要ID CARD？

打喪屍的經過



故事未完

機動戰士高達-基力之野望 自護之系譜



PS
製造商：BANDAI 售價：6800日圓
發售日：冬予定 容量：2 CD-ROM
記憶：BLOCK數未定
SLG／MEM／1P

TEXT：酒井明

首次登場的《機動戰士高達-基力之野望》是在SS上推出，當時已受到世嘉迷和高達迷的歡迎，而PS便將會在今年的冬季推出《基力之野望》的加強版《自護之系譜》，《基力之野望》與一般高達戰棋遊戲不的地方是戰略性十分重，而且難度也較他們的高，所以當時的《基力之野望》是自稱為一隻給上級者玩用的戰略遊戲，《基力之野望》以戰棋形式進行，有濃烈的《大戰略》味道，作戰時以細緻的立體畫面進行戰鬥，《自護之系譜》有超過合供四十分鐘的動畫片段，包括有大量原創動畫，相信一定不令高達迷和戰棋迷失望。



延展故事及時代

SS的《基力之野望》故事環撓著0079，包括作品有《一年戰爭》、《口袋裹的戰爭》、和《一年戰爭小説版》(隱藏)。稱得上為《自護之系譜》，所以PS版將會把《0079》的故事延長至《0083》，即直至整個舊自護滅亡為止，在《自護之系譜》之內，當然會有完整的《一年戰爭》之事情，也相信遊戲會有更多《O8小隊》和《0083》的故事加插為遊戲之背景。

新增機體

《自護之系譜》有完整的《O8小隊》和《0083》故事，當然便有大量屬於他們的機種，公佈了的包括有《O8小隊》的「飛龜I」和「飛龜III」，《0083》的「GPO2」和「賈圖」在《0083》後期所使用的巨大怪物「夜鶯」等，也新增了許多原創機種，例如白狼專用白勇士，黑三連星專用黑勇士，馬古專用老虎和加曼專用渣古等，從圖片上看，好像還有MK2添！可以證實的便是最新公佈的便是馬沙專用強人，強人的攻擊力及防禦力比紅勇士更高，相信會是聯邦軍的剋星！



嘩！GP02配賈圖無敵！


試下核炮的威力啦！



大怪物夜鶯，無03賀櫃點打！


馬沙專用強人…好邪！



08小隊的「飛龜」都有

「飛龜III」出擊！！

遊戲系統的改良





遊戲分為戰略PHASE、行動設定PHASE和攻擊實行PHASE三個PHASE，行動設定PHASE是配置自軍部隊的PHASE，而攻擊實行PHASE是配置部隊後與上一集的分別並不大，在戰略PHASE中有「情報」、「軍事」、「開發」、「外交」、「設定」、「SAVE」、「特別」和「終了」八個選項，其中「外交」是新「增設」的，玩者可與其他勢力結盟，要求他們援助，也可挑撥他們與他們敵對，令遊戲的變化更大，更富戰略性，相信不同的策略也會對故事造成一定的影響，玩者可全情投入0079至0083的世界，編織一幕與史實不相同的激戰！





TEXT：悟空

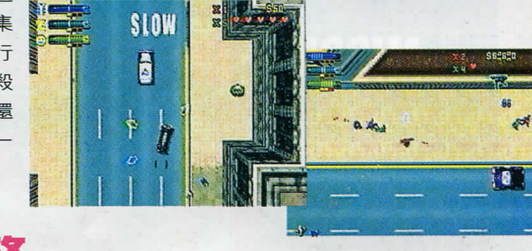
GRAND THEFT AUTO 2



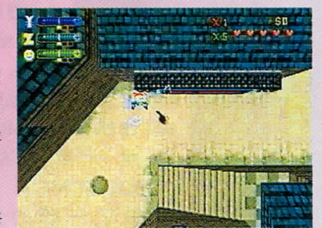
為搵錢殺人放火都要做



《GRAND THEFT AUTO 2》是從電腦移植過來的美版遊戲，她的玩法比較獨特，相信玩過第一集的朋友都會認同，而今集的玩法和上集有點不同，今次玩者雖然都是在城中四處進行破壞及做些非法的事，如打劫銀行或開槍射殺無辜市民等，但除了以上的非法行為，有時還會有一些委託要玩者去做，例如要將某人從一處地方接送到另一處地方等。



遊戲玩法



在遊戲開始前，玩者首先要明白畫面上各種顯示的用途，畫面右上角的心就是玩者的能源，而在角色身邊的三個箭咀就代表三個不同的任務，跟着依着其中一個箭咀的方向前進，箭咀指示的方向全部都是一個電話亭，到達其中一個電話亭後聽到中央的電話正響着，之後走到電話處接聽電話，這時下方就會顯示文字，這些文字就代表今次要執行的任務，之後就會出現一粉紅色箭咀，玩者只要跟着箭咀的方向前進就會到達目的地，到達後會依照任務而有所變化，之後玩者按照下方的文字應該會知道下一步怎樣做。





簡單任務



遊戲初段的任務多種都比較簡單，如圖中這個任務就是，這個任務要玩者先依粉紅色箭咀到一處地方取炸彈，之後再到一處叫J-LAB的地方除去內裏數名守衛，走到箭咀所示的地方放下炸彈，走到箭咀指示處就炸彈就會爆炸，這件任務就代表完成。除了這些爆破任務外，遊戲中還有很多不同種類的任務，例如要幫助一名剛打劫完銀行正與門外警察對峙中不能逃走的賊人，玩者要助他將門外兩名警察殺死，之後再用車接載到指定地點，他就會給一些金錢玩者作酬勞，至於金錢，在遊戲中可以用作購買武器外便沒其他用途。



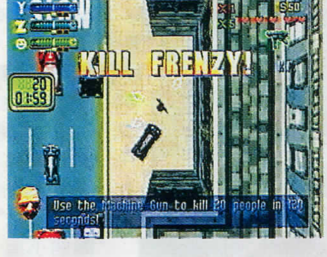
特別玩法



這遊戲還有一個特別玩法，就是不理任務電話亭，心中只有一個目的，就是進行大屠殺！比喻玩者可以搶馬路來來往往的車輛，用車亂衝亂撞，更可以將街上的途人輾斃，又或者將街上的汽車射爆，如果不斷這樣做，就會引來一大班警察的追捕，但不要以為遊戲就這樣便完結，其實好戲現在才上演，當開始有警察追捕時，就連那些警察也全部幹掉，到了警察不斷增多，四周的汽車不斷爆炸時，警方就會派出一班特殊部隊來對付玩者，這時不用說當然是將這班特殊部隊也照殺可也，這種玩法相信比正常遊戲的樂趣定必高出數倍，有興趣的朋友不妨試試。

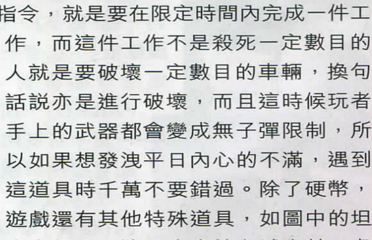


尋找特殊道具

遊戲除了以上所說的玩法，還可以在城中尋找一些特別的道具，這些道具有幾種，不過基本上幾種道具的用法都只有一種，就是破壞整個城市，例如有種道具的外型像一個硬幣，硬幣上印有一個人頭骨的圖案，當取下這道具時，玩者就會立即收一個指令，就是要在限定時間內完成一件工作，而這件工作不是殺死一定數目的人就是要破壞一定數目的車輛，換句話說亦是進行破壞，而且這時候玩者手上的武器都會變成無子彈限制，所以如果想發洩平日內心的不滿，遇到這道具時千萬不要錯過。除了硬幣，遊戲還有其他特殊道具，如圖中的坦克車便是，這坦克車放在城中某一處只要玩者找到後就可以坐上去，在頭1分鐘坦克車的大炮是沒有限制的，可以盡情將整個城市破壞，在時間過去後，大炮就會有彈數限制，其實這是沒關係的，因為坦克車本身已經是一種武器，玩者可駕駛着坦克車四處破壞，只要不被警察捉下車就可以不停地破壞。







TEXT：赤目黑龍



簡單任務？

遊戲概要

PS 製造商：INFORGMANES ENTERTAINMENT
發售日期：發售中 容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK(EACH SAVE)
ACT/ MEM/ 對應DUAL SHOCK



相信大家對《職業特攻隊》這套電影一定不會感到陌生，而之前在N64上推出的同名遊戲亦受到一定的歡迎，當然，好的遊戲是不會只在一部主機之上登陸，現在，《職業特攻隊》這遊戲的PlayStation版終於也面世了。

遊戲本身是由多個的任務組成，主角當然是一個「出色」的特務，在每次的任務(每關)之中，玩者也要完成指定的任務，其中缺一也會算是「任務失敗」(MISSION FAILED)，所以玩者在玩的時候一定要經常看主視窗中的「目標」(OBJECTIVES)，以查明任務是否已經完成。

除了一般的操作之外，其實遊戲本身是有「POSSIBLE」和「IMPOSSIBLE」兩個不同的遊戲模式，然而，這兩個模式基本上是一模一樣的，唯一不同之處便是在遊戲之中「任務」的數量，當然，「IMPOSSIBLE」模式之中的任務會比較多，亦比較困難。

在每次出動之前，一定要熟讀在畫面之上的文字，因為這是給玩者非常大的提示，如果大家英文好的話，大可以靠聽也可以有同樣的效果，而且在遊戲進行其間，玩者也會聽到由同伴傳送過來的指示，大家可要好好的記着啊！

基本操作

攻擊(ATTACK)	□
動作、選擇、跳躍(ACTION, SELECT, JUMP)	×
使用武器(WEAPONS)	△
蹲下(CROUCH)	○
主觀視點(FIRST-PERSON VIEW)	R2
ZOOM IN	L2
視點左轉	L1
視點右轉	R1
開啟主視窗	START

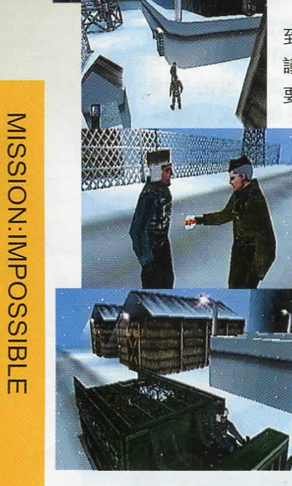
STAGE 1 PART I

目標：1. 易容(CHANGE IDENTITY)
2. 找出勤的藉口(FIND EXCUSE FOR ERRAND)
3. 毀滅電力控制議標板(DESTROY ELECTRIC POWER PANEL)
4. 與古達一同到潛艇基地(GET TO SUBPEN WITH CLUTTER)

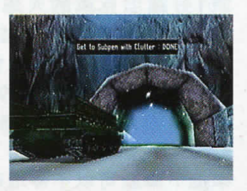


在STAGE 1的初段，主角要潛進一個基地之中，可是，主角是一個「生面口」的人，所以首先便要為自己改變身份，要達到這目的，便要在攀過鐵絲網之後向左轉，直行便有一間小屋，屋中的衛兵便會出看個究竟，對話完結之後，主角便要立刻出拳將他打倒，在小屋之中，主角便可以易容成為這衛兵；之後，便可以在小屋中的枱上取得一封信，這便是離開(出勤)的藉口。

離開小屋，玩者便可以左轉，一直行便會看到一個「更亭」，在「更亭」背後有一個「電力控制議標板」，玩者一定要將它擊毀，不過，記着不要給守衛看到，否則又會是「MISSION FAILED」，而且要擊毀這「電力控制議標板」一定不可以用鎗，因為這樣亦會驚動守衛，記着要用拳頭啊！



成功之後，便可以將剛才在小屋之中取得的「信件」帶到右邊大閘門的守衛面前，然而，他們不會為你送信，反而，將信交給在車旁的守衛，他便會為玩者送信，這時候，只要玩者爬到車斗上，便可以和同伴「古達」一同離開這裏，進入敵人的基地。



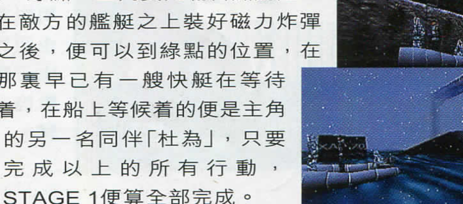
STAGE 1 PART II

目標：1. 找尋磁力炸彈(FIND MAGNETIC MINES)
2. 將磁力炸彈交給古達(GIVE MINE TO CLUTTER)
3. 將敵方艦艇炸毀(SABOTAGE THRE GUNBOAT)
4. 聯同杜為一同逃走(JOIN DOWEY FOR GETAWAY)

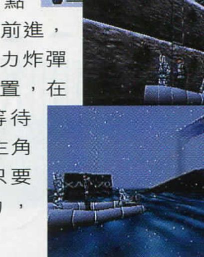
這是STAGE 1的下半段故事，主角功的潛入了敵人的潛艇基地，在這裏的守衛非常多，而且全部也是充滿「攻擊性」的，因為在到達這裏之時，主角的易容因為太寒冷而失效，而且為了行動的安全性，主角便要獨自行動。



開始行動之後，玩者轉左直行，便可以到達收藏磁力炸彈的倉庫，在取得磁力炸彈之後，便要依右上方雷達的「綠點」前進，在那裏主角會再遇「古達」，主角將一枚磁力炸彈交給「古達」之後，本來是可以離開的，不過，為了要令撤退行動順利一點，所以主角便要冒險將敵方的艦艇炸毀。

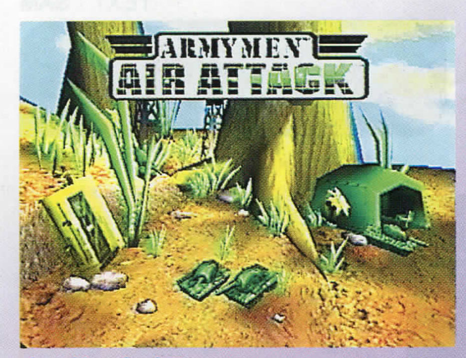


現時在雷達之上，有一白點和一綠點，主角要先朝白點前進，在敵方的艦艇之上裝好磁力炸彈之後，便可以到綠點的位置，在那裏早已有一艘快艇在等待着，在船上等候着的便是主角的另一名同伴「杜為」，只要完成以上的所有行動，STAGE 1便算全部完成。



*以上乃「IMPOSSIBLE」的遊戲示範。

TEXT：SAM



PS	
製造商：3DO	
發售日：發售中	
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
STG/1P〜2P/MEM/對應DUAL SHOCK	

還記得以前有一套名叫《反斗奇兵》(TOYS STORY)的電影嗎？大家最印象深刻的，可會是男主角牛仔WOODY，還是巴斯光年(BLAST LIGHTYEAR)呢？不過筆者最深刻的，其實是那隊綠色的塑膠士兵，而現在《ARMY MEN AIR ATTACK》便是以玩具士兵為題材。

塑膠士兵的戰爭

遊戲主要是以綠色和啡色塑膠士兵之間的戰爭為題材，而玩者便是綠方的直昇機機師，並奉命執行不同的任務。



操作介紹

方向掣	機體移動
○掣	取消/拿取道具
×掣	決定/發射機關砲
△掣	轉換武器
□掣	發射導彈
L1掣	向左橫飛
L2掣	開啟/關閉地圖
R1掣	向右橫飛
R2掣	轉換武器
START掣	暫停遊戲
SELECT掣	開啟/關閉地圖

任務介紹

MISSION 1：PLASTIC PANDEMONIUM

在我方秘密基地中拿取塑膠物資(PLASTIC SUPPLIES)，然後到達目的地便算完成第一項任務。



MISSION 2：GOING CAR-RAZY



今次任務主要是破壞敵方兩個生產戰車的車房，而如果敵方的戰車已離開車房的話，玩者便要立即將它們摧毀。

MISSION 3：THE TRAIN THAT COULD



任務主要是護送火車到達基地，而玩者先要將敵方直昇機擊落，便可獲得一枚電池，跟著放到火車上，火車便會起動。沿途會有大量敵人出現，而火車軌亦會有不同的障礙物，到時玩者便要將障礙物移開，以便火車能順利通過。



MISSION 4：TAN TERROR-TORY

這次任務主要是破壞敵人四個飛機庫(TAN HANGARS)，然而敵人的防衛力十分之強，但是我方也有一部坦克車從旁協助，因此絕對不難應付。



MISSION 5：BUG BATH

今版會有五個敵人據點，不過今次任務不是進行直接破壞，而是擊破放在據點中，藏著昆蟲的盒子，到時昆蟲們便會四處亂走，間接破壞敵人的設施。

TEXT：赤目黑龍



CYBER TIGER

咁都叫做打哥爾夫球？

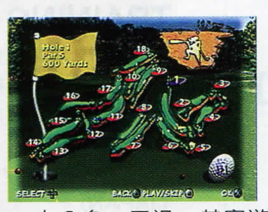
PS	
製造商：ELECTRONIC ARTS	
發售日期：發售中	
記憶：1 BLOCK	容量：CD-ROM
SPT/ MEM/ 對應DUAL SHOCK	

萬變不離其中

其實如果要說怎樣玩哥爾夫球，只有一個非常簡單的說法，便是將球打入洞內，這亦是哥爾夫球的唯一目的，當然，大家要在一定的「桿數」之內入洞，否則便會和對手有一段的距離了。

而這名為《CYBER TIGER》的遊戲，玩法方面也是和之前的同類遊戲差不多，唯一不同的便是這次用了美國著名的球手「TIGER」作為號召，而在人物設計方面，亦用了一種比較「有趣」的方法，至於喜不喜歡便要看玩者自己了。

模式多多・玩法(只得)一樣



在遊戲之中，基本上分為兩個遊戲模式，一個是「SINGLE」，而另一個則是「CAREER」。首先是「SINGLE」，在這個式之中，其實包含了多個不同的遊戲模式，分別是「TOURNAMENT」、「PRACTICE」、「STROKE」、「SKINS」、「SHOOT-OUT」、「FOUR BALL」、「FOURSOMES」、「RANGE」，雖然這裏的遊戲模式好像十分多，不過，其實遊戲只有兩大類，就如「PRACTICE」和「RANGE」，只是一些練習模式而已；至於其他的也是一般的對賽模式，最特別便是「FOUR BALL」和「FOURSOMES」，這兩個模式是要玩者和一名CPU組隊，和別一對哥爾夫球手對抗。

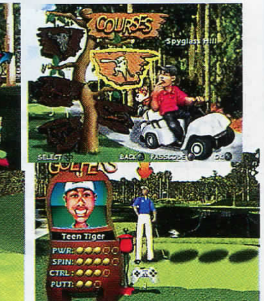
而那個「CAREER」其實和「TOURNAMENT」有一點相似，只是在開始之前，可以有機會提升能力增加技術而已，也不算是一個十分有突破性的遊戲模式。



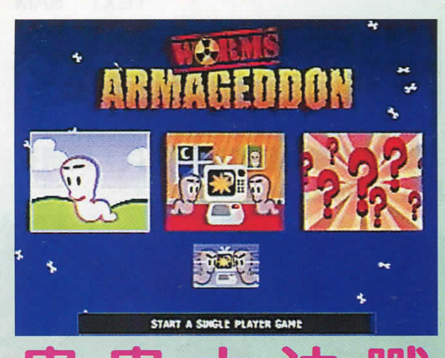
夠竟有多少人物

在遊戲之中有多少人物實在很難說清楚，不過，基本的人物可有8名之多，然而，能力最高的當然是「主角」——TEEN TIGER，如果玩者要得到更多的球手的話，便要努力的玩「TOURNAMENT」模式了，因為每戰勝一個球手，便有多一個球手使用，而且亦可以在「PRACTICE」等模式之中選擇更多的球道。





TEXT：SAM



蟲蟲大決戰

一隻玩法絕不簡單的遊戲《WORMS ARMAGEDDON》，遊戲中玩者是會控制一班蟲蟲，並發射砲彈向敵人攻擊，不過若要成功擊中敵人的話，也要看看大家對砲彈的發射角度和力度的調教。

PS
製造商：MICRO PROSE
發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
SLG/1P～2P/MEM/對應DUAL SHOCK

操作介紹

方向掣(左右)	角色移動
方各掣(上下)	改變發射角度
×掣	決定/發射
△掣	取消/跳躍
○掣	沒用
□掣	沒用
L1掣	沒用
L2掣	沒用
R1掣	顯示角色名字、體力
R2掣	沒用
START掣	暫停
SELECT	沒用

比對戰更精彩



若果大家想在對戰時能夠百發百中的話，筆者就提議不如在練習模式(TRAINING)中，先熟習發射的力度與角度。不過原來練習模式比對戰更為精彩，因為當中會有六項不同類型的遊戲選擇，可是難度方面亦非常之高，要完成練習模式也要花上不少功夫。

基本的「GRENADE SKILLS」



發射砲彈的基本練習，主要是控制砲彈的發射角度與力度。

訓練準確度的「SUPER SHEEP」



練習中會發射一隻可由玩者控制方向的導向綿羊「SUPER SHEEP」，而為了方便玩者擊中目標，畫面上都會有目標的距離顯示的。

熟習拋物線的定位射擊



這個練習基本上與之前的「SUPER SHEEP」差不多，不過「SUPER SHEEP」是以訓練控制導彈為主的練習，而這個練習則著重玩者對拋物線的熟習。

訓練發射速度的「QUICK SHOOT」



這次會改為SHOT GUN的練習，訓練中要求玩者有快而準的射擊技巧，並不容許玩者有太多時間考慮，所以時間方面是非常緊迫的。

訓練蟲蟲移動的「ROPE MANOEUVRE」



練習時就像泰山爬樹藤一樣的「ROPE MANOEUVRE」，再加上練習時是有時間限制的，所以非常講求發出繩索的位置是否準確，以便在更快時間完成練習。

使用不同武器的練習



形式大致上與其他練習一樣的訓練，其實這是一個讓玩者熟習不同武器特性的練習，因此玩者可從中選擇不同的武器。

TEXT：SAM

MTV SPORTS SNOWBOARDING

嫌斜台唔夠多，自己做多D囉！

唔知係唔係美國人特別鍾意玩SNOWBOARD(花式滑雪板)，同類型遊戲出完一隻又一隻，不過大部分都是千篇一律，並沒有什麼特別的地方。可是今次介紹的《MTV SPORTS SNOWBOARDING》，除了一般的玩法外，還有可自行設定滑雪場地的模式，令遊戲的變化更多。

PS
製造商：MTV SPORTS
發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
SPT/1P～2P/MEM/對應ANALOG手掣

操作介紹

普通操作		
按掣	地面	空中
×掣	JUMP	TAIL
□掣	OLLIE/RAILSLIDE	MUTE/SLOB
○掣	SWITCH STANCE	MELON/METHOD
騰空專用		
△掣	NOSE	
R2＋□掣	INDY	
R2＋△掣	CRAIL	
R2＋○掣	STALEPISH	
R2＋×掣	SEATBELT	
R1掣	＋ROTATION	
L1掣	－ROTATION	
L2＋×＋□掣	SPECIAL TRICK	
L2＋×＋○掣	SPECIAL TRICK	

模式介紹

TRAINING



作為練習花式的模式，而當中可選擇的場地有四個，分別是美國(USA)、新西蘭(NEW ZEALAND)、挪威(NORWAY)與及日本(JAPAN)。

QUALIFYING

以分數定名次的遊戲模式，玩者成功做出的花式難度越高，所得分數就會越高。

■即使做出的花式難度有多高，只要落地失敗就會一分都冇。

HEAD-TO-HEAD



二人對賽的模式，而且還可選擇以花式決勝負的「TRICK EVENT」，與及以時間為標準的「TIMED EVENT」。另外當遊戲進行時，畫面是會分割為左右兩邊的。

CREATE-A-PARK

遊戲中除了固定的場地外，其實還有讓玩者設計賽道的「CREATE-A-PARK」。玩者可選擇不同類型的斜台和RAIL，就連山石也是由玩者決定其位置的，因此大家便可以製造一個最適合自己的場地。





■啡色地方代表山地，是不能更改的。

TEXT：赤目黑龍

點解咁多BUG嘅遊戲都可以推出？！

光之島



現今在遊戲機市場之中，似乎真是以PlayStation的遊戲作主導，而且因為在PlayStation之上有非常多的遊戲推出，所以好像有很多東西玩，不過，其中有多少是好作品呢？這隻《光之島》便一定不是了！

PS	
製造商：AFFECT	
發售日期：發售中	售價：5800日圓
記憶：1 BLOCK	容量：CD-ROM
AVG/ MEM/ 對應ANALOG手掣(震動)	

遊戲特色

而遊戲最大的特色便是「BUG」特別多，例如是人和人踏一起便會「永不分離」；大大的牆壁竟然可以任意「穿梭」，可謂將大家帶到PlayStation最原始的時代(甚至更古遠的年代)，大家由意回到以前的遊戲空間嗎？

究竟玩啲乜

其實《光之島》的遊戲結構很像之前介紹過的AVG遊戲《THE BOOK OF WATERMARKS》一樣，所不同之處便是沒有固定的行走路線，玩者可以自由行動而已。

在《光之島》的故事之中，一切的事情也是源自一本魔法書，而大家不要誤會，遊戲不是像《THE BOOK OF WATERMARKS》一樣的教育意味，而且亦不是找來找去也是書，遊戲本身可以說是一個「解謎遊戲」，在遊戲之中，玩者要同時控制3名人物，他們一個負責攻擊或粗重的工作；另一個則是負責拾取道具；最後一個便是使用道具的人，大家要好好的運用這3個人，完成在遊戲之中的不同任務。



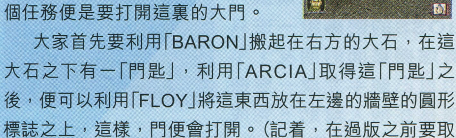
在遊戲之中亦會有一些道具可供使用，其中不同顏色的魔草更可以互相調合使用（吓？唔通係《BIOHAZARD》！？），產生特殊效果。

基本操作

↑↓←→	行動
×	選擇道具、搬運物件
○	攻擊、調查、拾起道具
START	暫停(喚出視窗)

STAGE 1 流程簡述

STAGE 1-1



這是最初的任務，要入屋首先要做甚麼呢？當然是要開門，而第一個任務便是要打開這裏的大門。

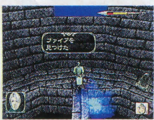
大家首先要利用「BARON」搬起在右方的大石，在這大石之下有一「門匙」，利用「ARCIA」取得這「門匙」之後，便可以利用「FLOY」將這東西放在左邊的牆壁的圓形標誌之上，這樣，門便會打開。（記着，在過版之前要取得在版圖上的其他道具）

STAGE 1-2

進入了大門之後，便要向上移動了，然而，向上的通道是被封着的，一定要令在地上的3個魔法陣同時出現才可以向上移動的。在這裏有一隻綠色的物，亦有3個寶箱，只有在有3光點的門左邊的一個才可以移動。

在行動之前，大家要以「BARON」綠色怪物，然後「ARCIA」可以在怪物身上取得「弓箭」，「FLOY」用箭射向門，便可以令第一個魔法陣出現（不會再次消失）；之後，便要將木箱和被擊倒的怪物分別移到另外兩個魔法陣之上，這樣，便可以達成過版條件了。（怪物是會在被擊倒後一段短時間內醒過來）

STAGE 1-3



到了塔頂，從中央開始，只有兩條可以行，大家要在怪物身上取得「LIGHTNING」和「FIRE」，前者是可以一次過令所有怪物倒下，而後者便是用來令塔上3支燈燃亮的魔法，然而，每次燃亮一支燈之後，便要再次擊倒怪物，重新取回「FIRE」。（記着，FIRE是一種可作遠距離攻擊的魔法）

TEXT：悟空

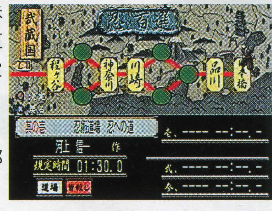


立體忍者活劇 天誅 忍百選

以完成一百個任務為目標

PS	
製造商：SME	
售價：2500日圓	發售日：發售中
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
1P/ACT/對應DUAL SHOCK	

今次的《天誅 忍百選》是將前作《天誅 忍凱旋》中虎之卷模式中一百個任務移植過來，而這一百個任務都是多位日本玩家設計中最優秀的，另外任務種類相當多，有暗殺、保護人物及到達指定目的地等，非常多元化，有沒有玩過前兩集的朋友都應該一試這隻《天誅 忍百選》。



非常多的操作方法

今集《天誅》的操作方法和前兩集一樣都是非常之多，現在筆者就和大家重溫一下遊戲的操作方法，只要熟悉操作方法進行任務時就會輕鬆得多，以下就是遊戲角色的所有操作方法。

操作方法

△鍵	使用道具
R1/○鍵	蹲下、貼近牆邊
L1鍵	視點轉換
L2/R2鍵	轉換道具

移動

↑	前進
↓	後退
←	往左轉
→	往右轉
↑↑	前衝
↓↓	急後退
←←	左向急步衝
→→	右向急步衝
R1/○鍵＋↑↑	向前滾動
R1/○鍵＋↓↓	向後滾動
R1/○鍵＋←←	向左滾動
R1/○鍵＋→→	向右滾動
R1/○鍵＋↑	蹲下向前移動
R1/○鍵＋↓	蹲下向後移動
R1/○鍵＋←	蹲下向左移動
R1/○鍵＋→	蹲下向右移動

跳躍

×鍵	跳躍
↑＋×	前跳
↓＋×	後跳
←＋×	左跳
→＋×	右跳
↑↑＋×	前向大跳
↓↑＋×	180度轉身前跳
三角跳	在牆邊跳躍中再按×

攻擊

□鍵	攻擊
←＋□	左方斬
→＋□	右方斬
跳躍中＋□	跳躍斬
↑↑＋□	衝刺斬
↑↓＋□	180度回轉斬
→＋□後←＋□	先向右再向左方斬(力丸專用特殊技)
←＋□後→＋□	先向左再向右方斬(力丸專用特殊技)
←＋□、□	左方向連續斬(彩女專用特殊技)
←＋□、□	右方向連續斬(彩女專用特殊技)
蹲下中＋□	蹲下斬

任務解說

遊戲中每個任務都有不同，有暗殺亦有尋找寶物，就以首兩個任務為主，第一個任務是要暗殺一名刀手，基本上這只是一個練習關卡，玩者可以在這裏練習一下角色的操作方法，當熟習後就可以執行任務，完成之後就可選擇第二版任務，第二版的任務是要在一個城池中尋找一位名人，城中有不少士兵和箭手把守，玩者可選擇將敵人全部殺清後才找名人或者一開始就直接走到名人處，每版都有一個特定目標，玩者可以選擇以何種方式通過。



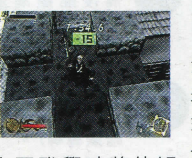
網上排名

遊戲的新增模式，當完成一個任務後電腦都會顯示玩者在進行任務時的所有資料，更會顯示出一條密碼給玩者將執行任務的時間登錄到遊戲的專有網頁上，這樣就可以不斷創造好成績，希望香港玩家不要輸給日本人呢。

任務地形

遊戲中執行的任務種類非常多，而且每關的地形亦十分多樣化，除了一般的城池、農村等古代地區外，還會有一些機械化的地區，相信玩家對這些特殊地形一定非常有興趣。

加減時間



在執行任務期間，遊戲會隨着玩者的行動來增加或減少完成任務所需的時間，例如在敵人不發覺時將他解決，電腦就會減少任務時間15秒，或是給敵人發現的話就會增加10秒，遊戲時間當然是越少越好，能否用最少時間來完成任務，就要看玩家的本事。

TEXT：悟空

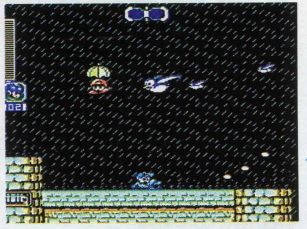
ROCKMAN 4~新的野望~

PS
製造商：CAPCOM
發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
1P/MEN/ACT/PocketStation對應



為世界和平再次踏上戰場

《ROCKMAN》系列的第四集，推出日期是第三集推出後一年，今集不論故事或是遊戲系統都被大幅強化，而且第四集的改變可以說是日後《ROCKMAN》系統的見證，因為在往後多集《ROCKMAN》中，很多都是以這一集為系統藍圖之後才繼續設計出其他新系統，例如路線出現分歧和所以第四集的洛克人比之前任何一集都重要。

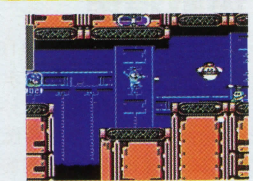


一成不變的法則

由第一集到現在，《ROCKMAN》對付的每個BOSS都有一種特別有效的武器，當將他們打倒後就會擁有該位BOSS的武器，而每一種武器都會對其他BOSS帶有剋制作用，只要知道那種武器對那位BOSS有剋制作用，那遊戲時就可以將洛克人的力量發揮致最大。

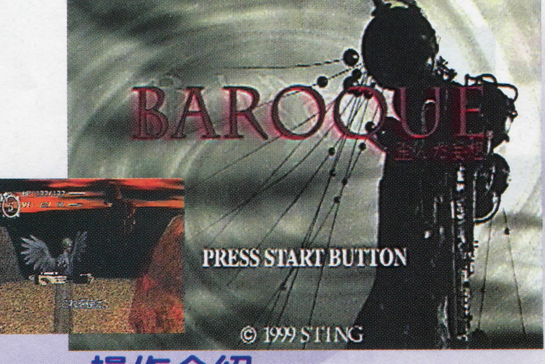
全新武器

除了可以在打倒BOSS後取得他的武器外，遊戲在某些版數中都存有一些特殊武器，取得這特殊武器的路非常隱蔽，要留心觀察才會發現得到，這些武器對洛克人在往後的戰鬥中都會發揮到相當大的功用。



新增系統

今集新增加的系統最明顯的就是遊戲某些版數中會設有分歧點，即是不同的路但一樣的終點，這意念不錯，這些分歧點會令玩家在完成該版後想再一次挑戰，相對令到遊戲更耐玩。



仍然是知己知彼、百戰百勝

BOSS	剋制武器
TOAD MAN	DRILL MAN武器
BRIGHT MAN	TOAD MAN武器
PHARAOH MAN	BRIGHT MAN武器
RING MAN	PHARAOH MAN武器
DUST MAN	RING MAN武器
SKULL MAN	DUST MAN武器
DRILL MAN	SKULL MAN武器



與前數期一樣，筆者都會刊登遊戲中入名BOSS的剋制武器對應表給大家，給大家一點幫助。

一點驚喜



最後筆者刊出已解決八個BOSS的密碼給一班只想看爆機畫面的朋友，不過由自己親手完成一隻遊戲還是在他人幫助下完成遊戲，那一個的樂趣較大，相信聰明的你一定比大家更清楚。

PS
製造商：STING
售價：6800Yen　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：3 BLOCKS
RPG/MEM/對應ANALOG手掣

TEXT：SAM

BAROQUE，源於十七世紀歐洲怪誕建築與及藝術風格，其作品給人一種怪異、複雜、形象奇特而又模糊的訊息，而由STING所推出的《BAROQUE歪曲妄想》，亦能帶給大家同樣的風格。雖然遊戲的取材確是令人感到怪異一點，可是如果大家喜歡風格比較「地底」的遊戲作品的話，《BAROQUE歪曲妄想》一定能令大家非常滿足的。

源於歐洲的驚異風格

操作介紹

方向掣(上)	前進
方向掣(下)	後退
方向掣(左)	向左轉
方向掣(右)	向右轉
○掣	攻擊/決定
×掣	取消/顯示2D地圖
□掣	道具整理
△掣	使用道具/決定
L1掣	向左橫移
R2掣	向右橫移
START掣	暫停遊戲

道具解説

在遊戲《BAROQUE歪曲妄想》中，道具是非常重要的元素，因此筆者會為大家作一個介紹。



天使銃

由上級天使給予主角的武器，攻擊力強，可是彈數只有五發，因此大家不要胡亂浪費了。



劍

裝備後能提高主角攻擊力(ATK)的武器，而當中亦會有不同屬性的劍，相對來說，即是可對付不同屬性的敵人。



衣服

屬於防禦類型的道具，裝備後能提高主角的防禦力(DEF)。

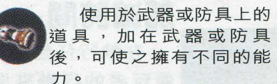


偽翼

擁有特殊效果的道具，裝備後主角便能防禦一些不同狀態變化的攻擊(例如：中毒、暗黑等等)。

肉

回復系的道具，進食後能令HP回復，而當HP全滿時進食，更可以令HP的上限提升。



心臟

回復系的道具，進食後能令VT回復，而當VT全滿時進食，更可以令VT的上限提升。

注入液

屬於輔助類型的道具，擁有治療異常狀態的功效。

箱

通常內藏道具的箱，打開前並不知道裡面是什麼東西，但亦有些箱可能是會爆炸的，所以大家要十分小心。

燒印

使用於武器或防具上的道具，加在武器或防具後，可使之擁有不同的能力。



骨

使用在主角身上的道具之一，而當中亦會有不同的類型，例如令主角進入無敵狀態的「無敵骨」、增加經驗值的「經驗骨」等等。



刑具

屬於攻擊用的道具，而且攻擊範圍廣泛，能將複數敵人擊倒，不過不小心的話會連角色也會受到波及。



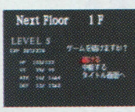
文様

屬於陷阱型的道具，只要將文様放在地上，敵人踏過便會受到傷害，但同時角色踏中的話也同樣會受到傷害。



寄生蟲

擁有不同屬性的寄生蟲，主要用途是寄生在一些特定的道具上，從而令該道具亦擁有其屬性，以增加道具的屬性效果。



進行遊戲

玩者在遊戲中最終目的是進入「神經塔」中找尋自己的記憶，而神經塔中會是一層層由「自動生成系統」所做成的迷宮，而且在迷宮中更會以REAL TIME形式進行。此外在完成每一層後，都會有「繼續遊戲」、「中斷遊戲」及「到標題畫面」。「繼續遊戲」當然就是進入下一層迷宮，而「中斷遊戲」便會自動將進度讀入「中斷DATA」之中。另外當主角完成第一次神經塔旅程後，其進度便可讀入一個叫做「覺醒DATA」的地方。



TEXT：悟空

一隻玩法很簡單的排球遊戲，畫面不過不失，可幸是遊戲玩法比較簡單，初學者只要玩兩三次就會明白其玩法，令玩家不用花太多心機去熟習遊戲的操作方法，如果喜愛運動的朋友可以嘗試這隻《BREAK VOLLEY》。

BREAK VOLLEY

必殺！鬼・影・變・幻・球～！

PS
製造商：AQUA
售價：4800日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
1~4P/SPT/對應DUAL SHOCK



模式介紹

遊戲有四個模式供選擇，分別是EXHIBITION、TOURNAMENT、TRAINING和EDIT四個，以下是四個模式的簡單介紹。



EXHIBITION MODE

這是一個自己對戰模式，玩家可選擇1 ON 1電腦戰又或者與朋友進行2 ON 2對戰，共有12隊球隊選擇，而且亦分為男子組及女子組。

TOURNAMENT MODE

中文解釋可以說是「世界排球錦標賽」，在這裏可以逐一和遊戲中各隊比賽，最強當然是古巴，最後只要連古巴也打敗的話，那就是爆機畫面出現的時候。





TRAINING MODE

在這裏玩者可以將自己從EDIT模式中創造的球隊進行訓練，訓練項目有四項，每一項都需要一定數目的TP，而TP的取得方法就是在EXHIBITION MODE中比賽，勝出一場比賽就會得到TP點，只要不斷比賽和不斷訓練，就可以創造出一隊最強球隊。



EDIT MODE

這是和TRAINING MODE聯繫的模式，玩者只要在這裏創造一隊新球隊後，就可以在EXHIBITION MODE比賽取TP點，再用TP點就可以在TRAINING MODE中選擇訓練項目來訓練球隊。



擊球位置

每場比賽的關鍵就是扣殺的位置是否準確，只要殺球的位置準確，取分亦會較容易，如果想球殺向對方場地的後方就要按□掣，如果是中間位置就按×掣，近的位置就按○掣。當然，不要一開始就想定殺向那一方，最好就是待二傳手將球升起後看清對方球員所站的位置才殺，這樣使會萬無一失。



只有一個人爬的獨木舟

一隻以爬獨木舟為主題的運動遊戲，遊戲給筆者的感覺比較悶，只是控制角色在急流中不停爬獨木舟，途中沒有任何對手與玩者比賽，由開始到結束都只得玩者一人，所以遊戲屬好玩還是不好玩則見人見志。

PS
製造商：TAO HUMAN SYSTEMS
售價：3900日圓
發售日：發售中　容量：CD-ROM
1P/SPT/對應DUAL SHOCK

TEXT：悟空

操作方法

L1掣	向左邊撐爬
R1掣	向右邊撐爬
L2掣	向左邊回轉
R2掣	向右邊回轉
○掣	決定
SELECT掣	暫停遊戲

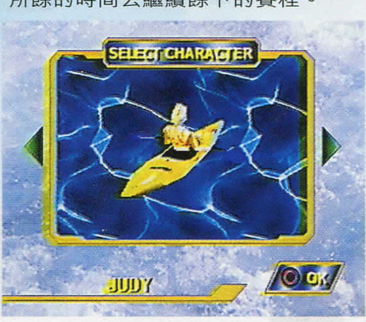
遊戲玩法

遊戲玩法非常簡單，開始後只需有次序地按下L1和R1，當遇到急彎時就用L2或者R2去閃避，三條賽道都會有數個中途站，每經過一過中途站電腦都會增加多少所餘時間，玩者就要用所餘的時間去繼續餘下的賽程。

賽道選擇

遊戲中共有三條道給玩者選擇，每條賽道的都有不同，每條賽道都適合不同玩者的需要。







STAGE 1

三條最簡單的一條，水流不算很強，沒有太多彎路，只是一條直直的河流，絕對適合初學者試玩。

STAGE 2

三條賽道比較適中的一條，不太難亦不太易，水流的變化比較大，全程會出現的急流亦較多，玩者必須有一定的穩定性才可以向這條賽道挑戰。



STAGE 3

難度最高的一條，全程希非常多急彎，而且有時會出現逆流，令玩者難於控制。



撰文：南風‧濁



《WIZARDRY New Age of Llylgamym》一共集合了《WIZARDRY》系列的第四及第五回，這隻由「APPLE 2」年代經已存在而且能與《冰城傳奇》齊名的超經典RPG如今在PS上推出當然會大有改進，而遊戲中更加入了大量3D場面！到底《WIZARDRY》第四、五回的故事如何？筆者一一替你說明。



《WIZARDRY》第四回——魔法師之反擊！

基本上《WIZARDRY》世界是由一個叫「狂王」的人所統治，而世上唯一與他為敵的就是魔法師偉多洛（ワードナ），他不但偷了里洛卡明國（リルガミン）的國寶「守護符」更將野外迷宮裡所有怪物都放了出來！狂王一怒之下命令所有勇者立即消滅偉多洛並將其屍首葬在那個野外迷宮的低部。之後過了很多年，狂王的統治亦告一段落，偏偏就在這時心裡滿載復仇的偉多洛由地獄裡復活過來，黑暗終於回來了！

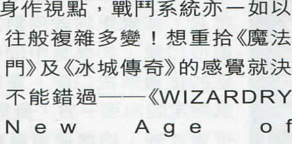
當世上只有咀咒與復仇的時候！

《WIZARDRY》第五回——災難之旋渦！

里洛卡明國又遇上災劫，邪惡魔法師素維（ソーン）在里洛卡明的地低造了一個「災難之旋渦」，它會不斷擴張繼而吞噬整個里洛卡明！最糟的是素維捉了唯一能制止這場災難的正義法師「GATE KEEPER」！一眾勇者又能否把他救出？

《WIZARDRY》裡的冒險大前題

在進入《WIZARDRY》世界前一共有五個大選項，由左至右分別是「魔法師之反擊古典版」、「WIZARDRY書廊」、「魔法師之反擊！」、「WIZARDRY博物館」以及「災難之旋渦！」，遊戲模式方面則不論是第四或第五回都照舊，即以第一身作視點，戰鬥系統亦一如以往般複雜多變！想重拾《魔法門》及《冰城傳奇》的感覺就決不能錯過——《WIZARDRY New Age of Llylgamym》！！











挑戰女流雀士

PS
製造商：CULTURE BRAIN
售價：1980Yen
發售日：發售中　容量：CD-ROM
TAB

TEXT：SAM

對日本麻雀有認識的都知道，它的規例和我們平時的廣東或台灣式麻雀都有很大分別。因此大家平時都不會以日本的牌例來打牌，可是在遊戲機中心中又另作別論，而今次介紹的《挑戰女流雀士》，便是一隻以真人對戰的麻雀遊戲，不過如果閣下能面對這班真人打麻雀，相信閣下的忍耐力也十分之高呢。

挑戰玩者忍耐極限？

操作介紹

方向掣	游標移動（上、下、左、右）/表示指令視窗（下）/指令的選擇（上、下）
○掣	決定/進入次畫面/糊牌、槓牌、碰牌、上牌的取消
×掣	取消
△掣	表示系統設定畫面（遊戲中）
L1掣	表示規則確認畫面（遊戲中）
R1掣	表示得點畫面（遊戲中）
START掣	開始遊戲

女雀士的介紹

渡邊洋香YOKO WATANABE
所屬：C2 RANK
出身地：大分縣
血型：B型
星座：水瓶座
BGM：CLASSIC



田中智紗都CHISATO TANAKA
所屬：最高位戰
等級：C2 RANK
出身地：東京都
血型：B型
星座：山羊座
BGM：BALLADE

清水香織KAORI SIMIZU
所屬：日本職業麻雀連盟
等級：B2 RANK
出身地：栃木縣
血型：O型
星座：巨蟹座
BGM：DANCE MUSIC



岡本紗也加SAYAKA OKAMOTO
所屬：日本職業麻雀連盟
等級：C2 RANK
出身地：大分縣
血型：O型
星座：水瓶座
BGM：J-POP



立花あゆみAYUMI TACHIBANA
所屬：日本職業麻雀連盟
等級：C2 RANK
出身地：東京都
血型：B型
星座：處女座
BGM：演歌



崎見百合YURI SAKIMI
所屬：最高位戰
等級：C1 RANK
出身地：神奈川縣
血型：A型
星座：獅子座
BGM：ROCK

TEXT：肥嘟嘟

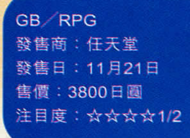
協力：瘦猛猛　鳴謝：SNK ASIA LIMITED.



各位好！今次我倆會為大家再次介紹即將發售的《POCKET MONSTER金、銀》，而其他遊戲就有令人懷恤的《SUPER MARIO BROTHER'S豪華版》和人氣系列《大盜伍佑衛門~妖怪道中鍋奉行》等等。

更正啟示

由於上期《THE MATCH OF THE MILLENNIUM SNK VS. CAPCOM》的版權字出錯，所以特此作出更正。如有不便，敬請原諒。以下是《THE MATCH OF THE MILLENNIUM SNK VS. CAPCOM》正確版權字：



GB／RPG
發售商：任天堂
發售日：11月21日
售價：3800日圓
注目度：☆☆☆☆1/2

ポケットモンスター金・銀

POCKET MONSTER金・銀

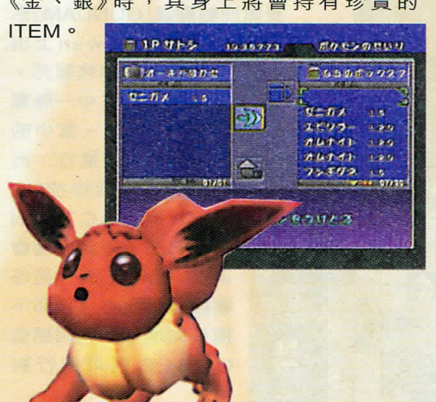
大受歡迎的《POCKET MONSTER》金•銀版本終於在這個星期的21日正式發售，而今集可謂完全將前作翻新。不但增設新型主角用裝備（新小精靈圖鑑、POCKET GEAR、新POKEMAN BALL），而且更會增加約20種新POKEMON。今集還在POKEMON當中加入了性別的要素，從而誕生出POKEMON蛋系統。今次筆者將會介紹《金、銀》餘下的資料。

時間密封艙的秘密

右面的畫片就是今集新增的機器，而它就是作為「紅、綠、藍、比卡超」與「金、銀」的橋樑，擁有能夠將「紅、綠、藍、比卡超」四個版本中已取得的POKEMON移至「金、銀」的功能，不過這部機器只會在POKEMON CENTRE存在。當POKEMON從「紅、綠、藍、比卡超」移至「金、銀」的時候，該POKEMON便會持有一些ITEM，而至於持有哪種ITEM就不太清楚。不過這四個版本的海外版是不能夠與此進行交換。

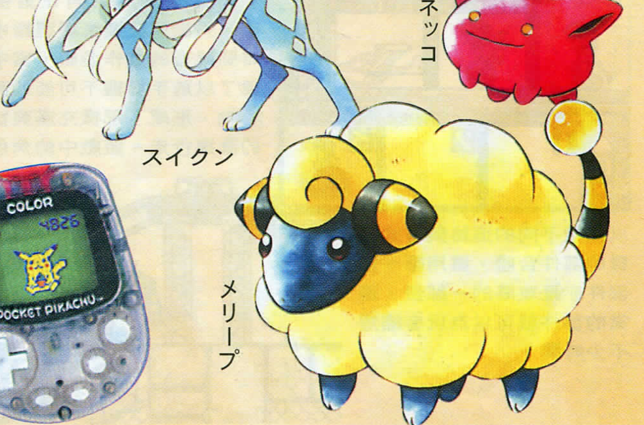
STADIUM的禮物

在《金、銀》中，玩者將可以收到《POCKET STADIUM 2》送出的八隻指定的POKEMON，而這樣就可在《金、銀》發售前取得八隻POKEMON。當牠們移至《金、銀》時，其身上將會持有珍貴的ITEM。



手提比卡超？

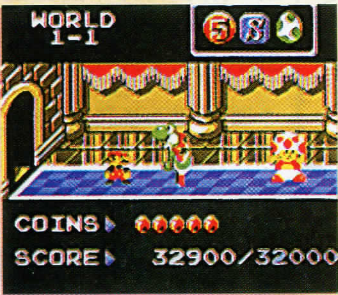
在11月21日，任天堂不單會推出《POCKET MONSTER金•銀》，而POCKET PIKACHU COLOR亦會同時發售。這個手提機會以步行方式來進行，而取得的「ワット」可以以紅外線功能轉送至其他機或《金、銀》上，不過仍未清楚「ワット」在《金、銀》裏有什麼用途。



GB/ACT
發售商：任天堂
發售日：未定
售價：未定
注目度：☆☆☆1/2

SUPER MARIO BROTHER'S 豪華版

經典動作遊戲《MARIO》終於再次移植GB。當中的遊戲模式會有令人懷恤的「MARIO」，以及充滿樂趣的「ORIGINAL MODE」等共三個。其中最引人注目的就是「VS GAME」，利用通信CABLE以MARIO和LUIGI來對戰。另外遊戲中還有日歷和占卜功能。





GB/SLG
發售商：TECMO
發售日：今年冬季
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆



大盜伍佑衛門～妖怪道中鍋奉行

今次的新GB版《大盜伍佑衛門》將會加入有趣的要素。有一天，在大江戶城發掘出一塊神秘的石板。如果石板上記載了六顆「神眼石」(鑰匙)將可解開富士山的封印，這樣伍佑衛門他們就為了找尋六顆鑰匙的下落，而開始在日本各地四處探索。在日本各地將會有多達100種以上的妖怪，而且更可以進入合體。玩者可利用通信CABLE進行交換道具和對戰。





GB/RPG
發售商：BANPRESTO
發售日：12月10日
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆1/2

格鬥料理傳說BISTRO RECIPE ～決鬥★BISTOGALM篇

以收集回來的食物烹調出不同フードン為目標的「BISTRO RECIPE」續集終於登場。今次在遊戲中登場的フードン不單有前作的85種，而且還增加了95種新フードン。另外「草藥研究畫面」和「料理造詣畫面」都會追加了草藥使用方法的調查，而且繼承前作的フードン。

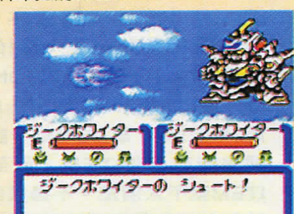




GB/RPG
發售商：MEDIA FACTORY
發售日：預定1月
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆1/2

B BIDA MAN爆外傳 V FINAL MEGA TUNE

日本大受歡迎的動畫「B BIDA MAN爆外傳V」亦都GB上登場。主角將會駕駛被稱呼「ARMOR」的機械人為守護宇宙和平而戰鬥。ARMOR可以利用遊戲中拾回來的ITEM進行TURN UP。此外，利用通信CABLE取回前作DATA的話，可以得到遊戲中不會出現的ITEM。



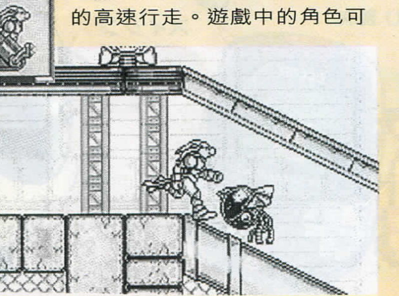


WS/ACT
發售商：BANDAI
發售日：11月25日
售價：3800日圓
注目度：☆☆☆

BUFFER'S EVOLUTION



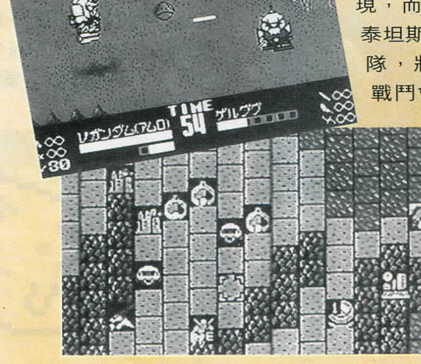
這是需要主角在重視速度、強調解謎要素等道路中與時間競賽的動作遊戲。當中實現了以前手提機不可能的高速卷軸，形成了那樣充滿爽快感的高速行走。遊戲中的角色可以因應不同的道路與各式各樣的部件合體，選用哪一個部件亦是攻略的一部份，適當的部件就可以為玩者縮短不少時間。



WS/SRPG
發售商：BANDAI
發售日：12月29日
售價：3600日圓
注目度：☆☆☆☆



SD GUNDAM戰記 EPISODE 1(暫名)



受歡迎的動畫「GUNDAM」系列又再次在WonderSwan上出現，而今次玩者可以率領聯邦、泰坦斯、亞古捷斯的其中一隊軍隊，將敵方首都佔領。當中的戰鬥會以單對單形式進行，而玩者可以直接操控MS或MA進行ACTION BATTLE。每個軍團會有12種MS生產，而每種機體都會有擅長和不擅長的地形。利用通信CABLE更可進行對戰。

TEXT：天下一之無責任男
圖片提供：赤目黑龍

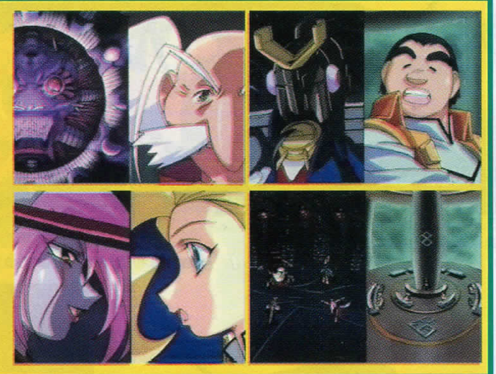


第17話　制禦空間的東西

播放日期：1999年11月21日

前言

一直以來，「GGG」也為地球和「ZONDER」對抗，然而，事實上「GGG」和「ZONDER」可以説是兩個完全相對的實體，而且，就連「G-STONE」和「ZONDER METAL」也是……



本集故事內容

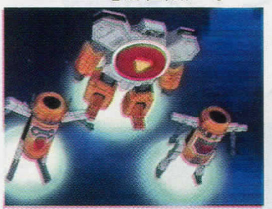
這集的故事舞台轉到大坂，在這裏出一現了一個極之「肥胖」的男子，他便是這次事實的「素體」，他那「過胖」的身體令他產生極大的自悲感，因此ZONDER便利用他來對付GAOGAIGAR。



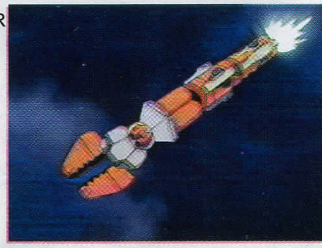
而在GGG的基地之中，大家也在努力的修理在戰鬥之中損壞了的機械，不過，最令大河長官和獅子王博士擔心的便是凱的身體，因為長期使用着「HELL AND HEAVEN」這種消耗體力的攻擊，所以他的身體已經開始支持不住了……



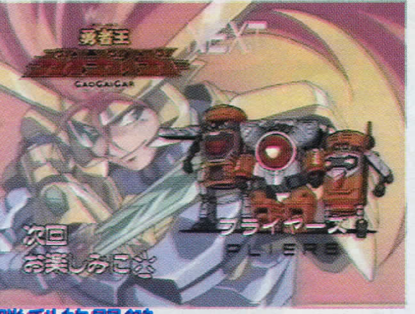
而另一方面，獅子王博士在美國的兄長為他研製了3部新的機械人，已經運到了日本來，他們的名字便是「PLIERS」。説回ZONDER方面，那肥胖的男子和很多輪軚融合，變成了一巨大車軚到處破壞，GGG的成員當然又要出動，而未能完全康復的凱亦出動了，本來憑着「HELL AND HEAVEN」的力量，GAOGAIGAR已將ZONDER機械獸消滅，不過，原來這只是一個陷阱，ZONDER的真正目的是要將GAOGAIGAR困在自己的「DIVIDING FIELD」之中，直至「DIVIDING FIELD」的極限之時，GAOGAIGAR便會被收縮的空間壓毀……



被困的GSAOGAIGAR已經無計可拖，於是大河長官決定使用新運來的「PLIERS」，這3部小型的機械人表面看來其貌不揚，不過，當合體之後，便有着將空間扭曲的力量，藉着「PLIERS」的協助，GAOGAIGAR終能脱離險境。





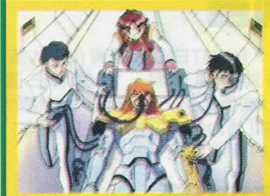


勝利的關鍵

第18話　約定在光的另一邊

播放日期：1999年11月28日

前言



一直以來，凱也以「HELL AND HEAVEN」來消滅敵人，這樣令他的身體不勝負荷，就算是再造人的身驅也開始支持不住了，為了這個原因，獅子王博士正在製造一種用來代替「HELL AND HEAVEN」的武器，雖然已經成功，不過以現時GAOGAIGAR（凱）的能力，根本無法使用，否則只會對凱的身體造成更大損害……





本集故事內容

大家還記得一直來用來穩藏着GGG基地的「宇宙開發公團」嗎？這天在公團之中來了一名魔術師，他的真正身份是公團的職員安藤，然而這時候的他實際上是ZONDER的「傀儡」……

表面上安藤只是在表演魔術，不過，他其實是在散播一種極微細的「ZONDER」，大部份的到宇宙開發公團職員也受到感染，連命也不能能倖免，受到感染的人們在公團之內不停破壞，而命則回到GGG的基地之中，令在休息的凱受到極大的痛楚。



剛巧這天護為了要完成功課，所以便隨父親到宇宙開發公團，在這裏他遇上了大河長官，當護感覺到ZONDER之時，他們本想走到GGG的司令室，怎料受到瘋狂的宇宙開發公團職員襲擊……



原來這些微細的ZONDER是會發出一種電波，藉以控制人類的行為，為了要阻止他們繼續破壞，於是「VOLFOGG」（港譯：保魯幅特）便利用中和電波令眾人回復正常，計劃受阻，ZONDER只好將安藤變成機械獸。雖然身體未能完全回復，加上剛才受到失去理智的命破壞，不過凱依然奪力出戰，可是，面對由像微塵般大細ZONDER合而成的機械獸，GAOGAIGAR根本無從入手，最後，只好使出「HELL AND HEAVEN」，可是，這又是ZONDER的陰謀，原來這次的ZONDER核心是一個巨大的炸彈，當護發覺不對勁之時，已經太遲了，GAOGAIGAR消失在大爆炸之中………









勝利的關鍵

動畫新聞組

組員：MS

HUNTER×HUNTER

前言

人氣漫畫《HUNTER×HUNTER》被動畫化人人皆知，而最近終於都公佈其有關資料，故事以三個KEYWORD作主題，就是「友情、努力、勝利」，友情的部份會流露出人的魅力；以「努力」完成HUNTER測試；取得最後勝利。在漫畫上的精彩劇情一一重現。

故事概要

一個追求罕有寶物的職業——「HUNTER」；是故事中主角剛(ゴン)的唯一目標，他不單為了找尋其父親的下落，還為了成為像父親般的HUNNT，決定要取得成為HUNTER的資格，並開始接受一連串的嚴厲試練，聽説這個試練只有數百分之一的機會才可以取得合格的資格，是非常嚴厲。

就在剛去試練會場的途中，遇上同行的古拉比加(クラピカ)和利奧尼奧(レオリオ)，怎料到航行中的船受到怪物襲擊，三人合力將其擊倒後便成為伙伴。當他們到達試練會場時，看見有四百多人參加這個試練，而在第一個試練中，剛遇上暗殺一家的基魯亞(キルア)和視殺人為樂的希索加(ヒソカ)，究竟結果會是怎樣？真叫人期待。

逢星期六6時30分
日本富士電視台播出



◆在第一話的剛，利用其父親的釣魚在海邊，故事就從這兒開始。

◆剛打算利用「應募卡」參加成為HUNTER資格的試練

◆HUNTER加爾特(カイト)告訴剛其父親是優秀的HUNTER



◆將剛養育成人的美特(ミト)，向剛隱瞞了甚麼呢？



基魯亞

是暗殺一家養育出來的少年，為人很聰明，在試練會場遇上剛後，與剛產生深厚的友情。

希索加

喜歡殺人的男人，大擔得連試驗官也偷襲，被人稱為奇術師希索加。

古拉比加

為了找尋「幻影旅團」而踏出旅途的古拉比加，他在船上遇上剛後，便成為剛的伙伴，而在第5話中能看見他的記憶。

剛

為了成為HUNTER和找尋父親的下落而踏出旅途，身手敏捷和輕巧，並以其父親的釣竿作武器。

利奧尼奧

同樣是在船上遇上剛，在第6話中會開姆與古拉比加的友情關係產生變化。

STAFF

原作/ 富堅義博
監督/ 古橋一浩
腳本/ 岸間信明・管 良幸・十川誠志・山口亮太
角色設計/ 後藤隆幸

女神後補生 播放日決定！！



在較早前曾介紹過的《女神後補生》，終於都決定了播映日期，它將會在2000年的1月10日，逢星期一晚上6時開始，在日本NHK電視台播放。原作是在COMIC GUM連載的同名漫畫，作者為杉崎ゆきる。

在星歷4088年，失去地球的人類遷移到殖民星，主角苑名零(ZERO)因其所居住的殖民星被一種稱為「犧牲者(VICTIM)」的不明生命體襲擊，幸得到5部機械人「女神」將牠們擊退，由於駕駛「女神」的駕駛員需要14至16歲之間，並擁有EO型血才有資格，從此零便立志加入屬於那5女神的組織「G.O.A」，成為學習駕駛女神的學員「候補生88號」。



◆ZREO · ENNA

◆CLAY · CLIFF · FORTRAN



◆HIEAD · GNER



◆TEELA · ZAIN · ELMES



◆「女神」

機動新世紀GUNDAM X

組員：機動戰士MS

第十六話──「因為我也是人類！」

加利斯的事過去後，札美魯等人便繼續尋找NEW TYPE之旅。迪花在夢中感到海上有別的東西在呼喚她，於是她便費盡精神將該地方繪畫出，並希望札美魯前往。由於迪花過量用神繪畫，從而暈在地上，幸好被卡洛特發現，最後撿回一命。當札美魯看見迪花的畫，便下命卡洛特、胡捷及羅比駕駛Gundam前往附近的海邊尋找，他們找了很久，終於被卡洛特找到目的地。眾人利用菲利迪艦前往，並得到札美魯的許可，能稍作休息，於是眾人乘這個機會到海邊遊玩，唯獨是迪花一人留在床邊，望向海邊去。怎料到她突然乘皮艇離去，卡洛特得知這事後立即乘GX前往追趕，怎料到迪花的行動引來海上的恐怖組織，卡洛特為了保護迪花便與他們展開戰鬥，可是由於對方善於水戰，GX陷於苦戰中，就在危急之際，一群突如其來的海豚前來救回GX，並令到迪花等人成功逃脫。就在當晚，迪花一人座在海邊向這群海豚們道謝，還與海豚們一起暢泳，這才是迪花的真面目，就在她們游泳之際，突然從月球上射出來的SATELLITE射線，令到卡洛特感到驚訝，究竟是誰駕駛另一部GUNDAM X開啟SATELLITE SYSYTEM？



◆GX終於找到



◆GX在海中陷於苦戰



◆迪花與海豚們暢泳



◆是誰駕駛另一部GUNDAM X？

第十七話──「你要確定自己存在」

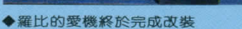
當海中心的開啟SATELLITE SYSYTEM開啟後，白色的海豚和其他海豚們紛紛離去。翌日，卡洛特將昨夜的事情告訴札美魯，札美魯知道此事後立即下命前往查看，可是上次的恐怖組織為了奪得GUNDAM已進行下次作戰的部署，札美魯為了下次作戰的準備，札美魯便向其他組織購買一些裝備。另一方面，那群恐怖組織正在為了製造特殊的領衍儀而大量捕殺海豚，幸得擁有特殊能力的白海豚相救，當卡洛特從商人口人得知白色海豚擁有特殊能力一事後，立即向札美魯要求將其救出，得到札美魯的許可，卡洛特和胡捷立即前往拯救白海豚，白海豚看見人類們附出生命拯救自己，於是便協助卡洛特等人，將恐怖組織擊退，此時羅比的愛機剛好完成改裝，並出來迎戰，結果終於將這群恐怖組織消除。



◆札美魯知道SATELLITE SYSYTEM的事後感到驚訝



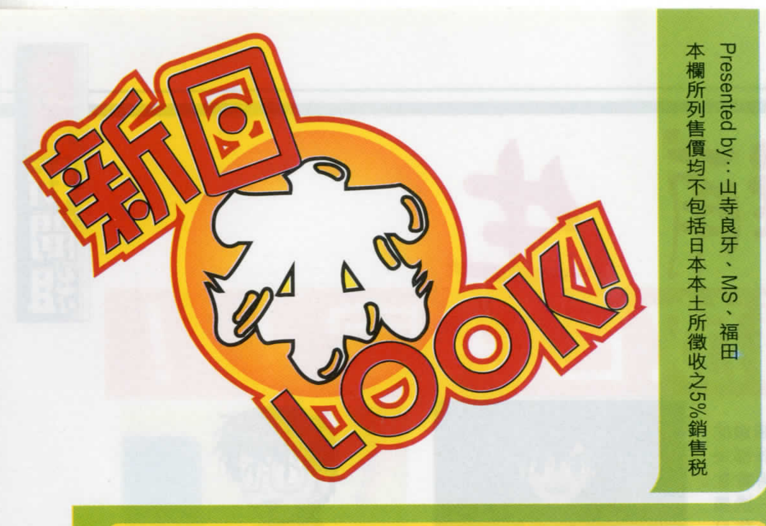
◆GX拼命救出白海豚



◆羅比的愛機終於完成改裝



◆GX作出最後的反擊



Presented by：山寺良牙、MS、福田

本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅

TV ANIME MAMOTTE 守護月天！設定資料集

出版社：ENIX
售價：1524日圓



電視動畫《MAMOTTE守護月天！》的設定資料集。內容除了有角色們的插圖外，還有各角色的詳盡介紹，當中包括了小璘的星神們。而《守護月天！》的動畫製作程序和各配音員的訪問均收錄在書內，當中還有配音員的簽名版。此外OP和ED的歌詞有刊登在書內，最重要的就是隨書還附送《守護月天！》海報、貼紙及POST CARD，絕對是FANS的收藏品。(MS)

Silent Mobius (12)

原作：麻宮騎亞
出版社：角川書店
售價：960日圓

麻宮繼《機動戰艦》後另一套踏入完結之作，便是這套連載了十年的《Silent Mobius》。AMP與妖魔長達7年的戰鬥，已進入最後的階段。格奴沙展開了其G計劃，被巨大魔法陣覆蓋的東京，已變成人類與妖魔的戰場。雖然AMP得到新隊員藍菁，重返戰線的彩弧由貴以及從邪界歸來的香津美三人之力，但是之前被入魔的香津美所重創的吉蒂生死未卜，面對一眾上級妖魔，即使拉莉署長親自出戰也感到吃力，而那魅及藍菁更相繼在戰鬥中受到重創。此時格奴沙識破了邪神Nemesis的詭計，於是與帶來的妖魔合體成巨大妖魔，要強行完成G計劃——把邪界「鬼幻星」送到地球，令兩星因對消滅(鬼幻星實際是由反物質組成的地球)而消失於宇宙！在吉蒂不在，眾隊員相繼受創，劍皇及劍帝雙雙折斷，鬼幻星逐漸迫近的情形下，究竟AMP能否扭轉劣勢，拯救地球及邪界？(阜林三郎)



TURN A GUNDAM

作者：ときた洸一
原作：矢立肇／富野由悠季
出版社：講談社
售價：390日圓



曾畫過G、W、X GUNDAM漫畫的ときた洸一，再一次擔任新GUNDAM系列的漫畫，而今次的TURN A GUNDAM中，故事內容不單跟回電視動畫版本，還作出適當的接合，沒有令人感到不協調的感覺，當中內容有少許作出修改。故事的進度比想像中還要快，一口氣已説到16話之多，若是未曾了解TURN A的故事內容，不妨看看。(MS)

機動戰艦NADESICO Nadesico The Mission 超機密公式GUIDE BOOK

出版社：角川書店
售價：1100日圓

早前在本誌上刊載過的Dreamcast戰略遊戲《機動戰艦NADESICO Nadesico The Mission》，各位看過攻略後「打爆」了沒有？還沒？想知多些？沒問題，那便要看這本攻略本了，今次這本「超機密公式GUIDE BOOK」基本是刊載遊戲故事後段的故事內容，敵人出場位置與及戰略技考，此外不少的秘密亦會在此刊出，連擊毀古怪機械人可取得的道具，以至其他道具的用法和效果也有，甚至連與人物相性不同的對白也有，似乎太誇張了！不過不滿的就是只有刊載故事後段故事，想連前段也知的話便得另外購入之前發售的「超光速公式GUIDE BOOK」了！(山寺良牙)



Change The IDOL (1)

作者：池田多惠子
出版社：小學館
售價：486日圓



今作《Change The IDOL》是「池田多惠子」(著作有：飛天少女豬事丁)在小學館所出的月刊——《小學四年生》中連載的漫畫(真發覺自己已是開始低B化)，故事説一位女孩名叫「早瀨真琴」，十分著迷一位Back Dancer「天野直輝」，碰考某次有機會參加試鏡，於是便扯了她的好友「大沢拓郎」一同去，最古怪的就是這次試鏡只限男孩參加，於是真琴為了能親近到直輝，便故意打扮成男孩去參加試鏡，最好笑的就是他們這對拍擋表現出色，最後試鏡成功之餘更令真琴親近到直輝；但萬萬估不到的，就是當真琴門一加入這隊新組成的組合「KP-Boys」除了要立刻出道外，更是全男班組合，於是真琴只好一直以男孩的身份出場表演；不過就在某次表演水金中場時，被人識穿了她是女兒身，最後結果會變成怎樣呢？(山寺良牙)

註：「本」字是日語，譯作中文的意思解作「書」。

TEXT BY太空戰士MS

召喚獸齊集！

飛空艇神之黃昏出發！

自從遊戲《Final Fantasy VIII》推出後，有關精品不斷推出，當中當然不少得男女主角的FIGURE，其中最有特色的可是這奪召喚獸ACTION FIGURE系列，這系列總共有八隻著名的召喚獸，並分兩次推出，第一批有大家熟識的奧丁、地獄犬、水妖和伊弗列特；而第二批有DIABLOS、巴哈姆、希娃和基格曼，如果能集齊這八盒召喚獸的ACTION FIGURE，更能夠利用每盒附送的神之黃昏PARTS，組合成一架擁有威勢的飛空艇神之黃昏。現在就為大家介紹一下這八盒ACTION FIGURE。

炎之魔神——伊弗列特

擁有炎之魔神之稱的伊弗列特，不單手部和腳部可動，手腕還可以扭動，並設有地台讓伊弗列特站起，而且隨盒附送召喚獸油燈怪一隻。



守護地獄之門——地獄犬

擁有三個頭的地獄犬，不單有一條強悍的尾部，其三個頭也能獨立擺動，再加上口部能上下移動，使到牠更為生動，並隨盒附送Angelo一隻。



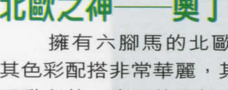
冰雪魔女——希娃

整個身軀均被銀藍色彩包圍的希娃，可說是她的最大特色，而且還設有水晶地台便她更為像真，隨盒還附送莫古及紅榴石獸一隻。



暗黑的使者——DIABLOS

支配黑暗的DIABLOS，擁有一對蝙蝠翅膀，其血紅色和黑褐色的身體帶出恐怖的氣氛，牠的翅膀、手部和部腳等關節位均能扭動，此外更設有給牠站立的地台。



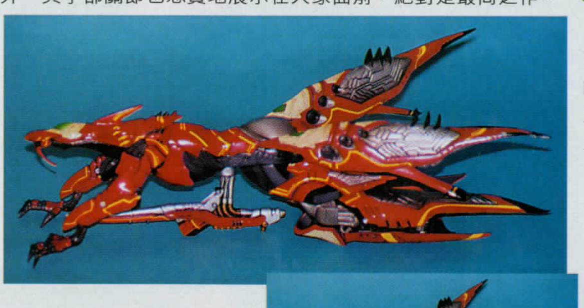
北歐之神——奧丁

擁有六腳馬的北歐之神奧丁，其色彩配搭非常華麗，其手部和腳部可動之外，奧丁的頸部也可以向上下扭動，當然奧丁也能騎上愛馬的背上，並隨盒附送一把斬鐵劍。



飛空艇——神之黃昏

集合以上八盒ACTION FIGURE後將其附送的神之黃昏PARTS取出，便可組合成這部飛空艇神之黃昏，除了設計精美外，其手部關節也忠實地展示在大家面前，絕對是最高之作。



神秘戰士——基格曼

代替奧丁出戰的基格曼，其四隻手臂完全忠實地移植到FIGURE上，這四隻手臂均能獨立自由扭動，隨盒更設有正宗等三把神劍，就如遊戲般。



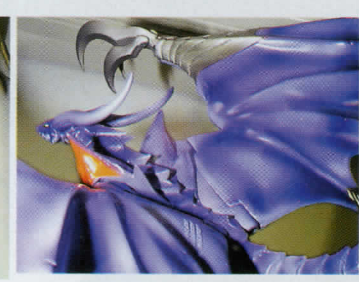
美艷動人——水妖

擁有美麗身材的水妖，不單手部和腳部可動，其頭部的長髮也能像遊戲般向橫伸展，盒中除了有她專用的琴外，還有得意可愛的仙人掌附送。

龍王——巴哈姆

擁有一對龐大翅膀的巴哈姆，完完全全地在這兒復活過來，除了基本的關節位可動外，其翅膀上的爪也能隨意上下擺動，不論擺任何姿勢都能造出生動感。

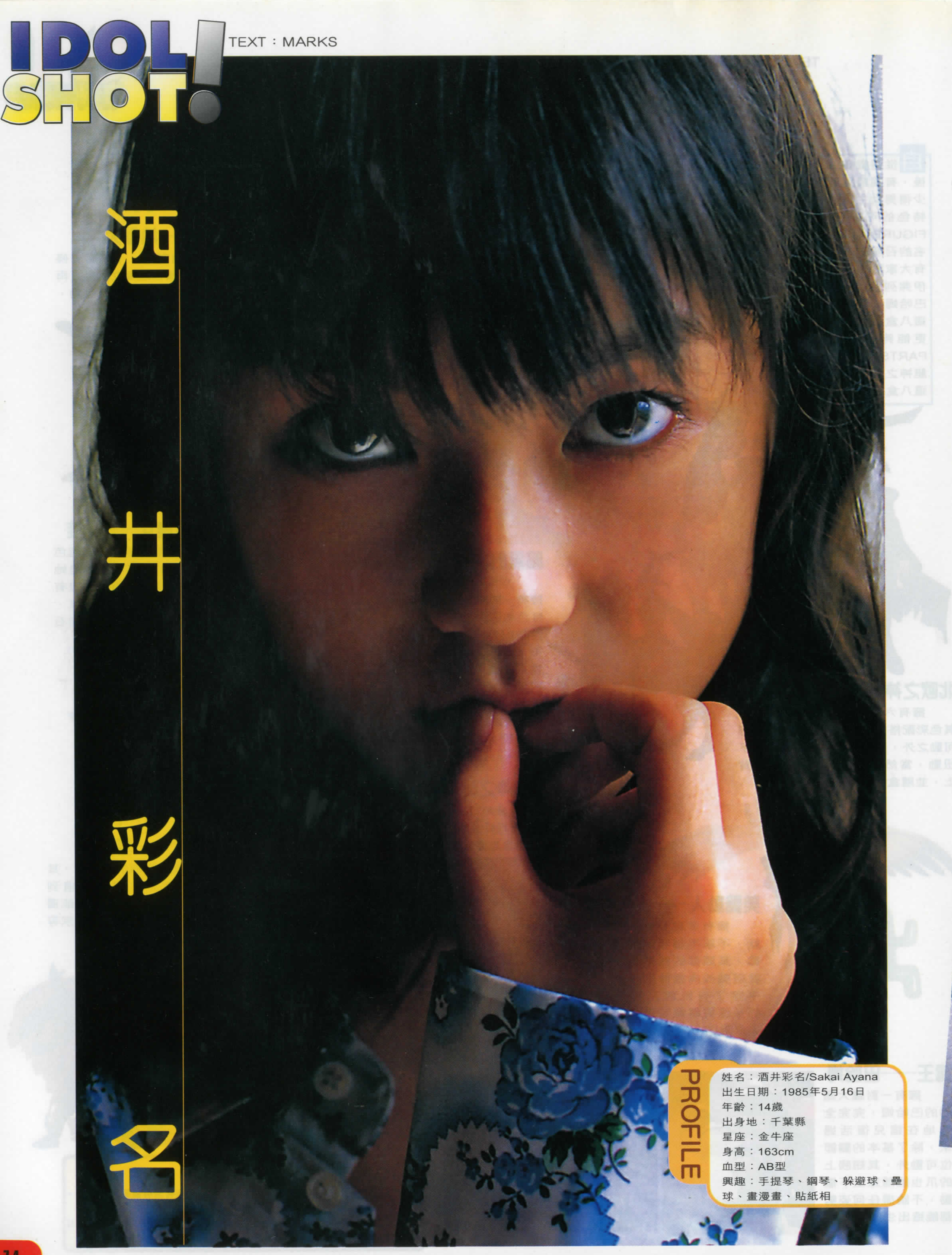




購買時注意事項！！

1) 在購買時必須檢查清楚ACTION FIGURE的顏色有沒有被割破的跡象。
2) 檢查清楚ACTION FIGURE盒內有沒有神之黃昏PARTS。
3) 美版的召喚獸ACTION FIGURE是不會附送的神之黃昏PARTS，只有日版的召喚獸ACTION FIGURE系列少會附送。

TEXT：MARKS



PROFILE

姓名：酒井彩名/Sakai Ayana
出生日期：1985年5月16日
年齡：14歲
出身地：千葉縣
星座：金牛座
身高：163cm
血型：AB型
興趣：手提琴、鋼琴、躲避球、壘球、畫漫畫、貼紙相



這個今年只得14歲的美少女—『酒井彩名』雖然看上去是個弱質纖纖的少女，但其實她分分鐘可以打低你和我，究竟為何我會這樣說，因為擔演主角「香田萬」的酒井彩名今次會在電視劇集「天然少女萬 NEXT」中大打出手，還要做出這難度的動作，當中萬更要對付VAMPIRE（吸血鬼），而只看劇照就知道她有多厲害，。

不過酒井彩名卻因這套劇集，而開始討厭上體育課。這是因為拍攝前的動作鏡頭練習，她需要經常將身體硬直，再加上劇中大量的打鬥場面，所以肌肉變得酸痛。另外，剛剛在10號推出的「天然少女萬 NEXT」MINI ALBUM中，更會有其中兩首由酒井彩名主唱，支持者的你不要錯過。

星之網

AYANA'CHI-GENEI'CHI

http://www.angel.ne.jp/~yagi/ayana/ayana_top.html

雖然酒井彩名只得這個個人網頁，但關於彩名的資料卻有不少，如曾拍攝的劇集與雜誌等等。另外亦有介紹將會舉行的EVENT，而且在PROFILE中更有她的簽名出現。

LOVE FLIES

主唱：L'Arc~en~Ciel
發售商：KI/OON RECORDS
編號：KSC2-285
發售日：10月27日
價格：1020日圓（連税）



雖然用期待已久來形容有點誇張，可是這一兩年來L'Arc~en~Ciel的新歌總是大家的焦點所在，所以縱使距離上兩張大碟只有3個月，但大家似乎也是很期待似的。今次《LOVE FLIES》由ken負責作曲，聽起來並沒有爭辯的理由，起初聽時沒有太大感覺，但當仔細聽過不少遍後就覺得ken對此曲下了不少心機，編曲上這首歌頗接近美式歌曲，亦有點Laruku的獨有風格。這首歌在聽頭幾次時通常都無法體會到它的味道所在，不過越聽得多就越有感覺，和《荊棘之淚》十分相似。可能是自己比較喜歡他們一些晦暗感較重的作品，故此今次有少許失望，但也很欣賞他們那種肯尋求新音樂方向的做法；至於C/W的《真實與幻想與》新混音版則比前兩作《fate》和《metropolis》為佳。（福田）

樂評分：7分



Dance Capriccio

主唱：CASCADE
發售商：POLYDOR
編號：POCH-1860
發售日：10月27日
價格：1200日圓（連税）

樂評分：7分

有一段時間曾經很活躍的CASCADE，不知為何在這半年來沉寂下來，原來是轉換了唱片公司。今次這張Maxi是他們首度自行監製之作，流行曲調加上其獨特風格變成現在這個模樣，可謂業界較特別的品種之一，主音TAMA保持玩嘢唱法，聽起來有點像卡通片主題曲。編曲方面確實很有創意，電子色彩濃厚之餘亦不致於沉悶，在這個視像系與日式搖滾充斥市面的氣候下彷如清新劑似的，若聽得太多嘈吵結他聲以這張碟來調劑一下也無妨。（福田）



11月份New Release推介

日本POP DISC

LOVEppears

主唱：濱崎步
發售商：avex trax
編號：AVCD-11740／B
發售日：11月10日
價格：3570日圓(連税)

紅透全城的女歌手，出道至今僅年半但推出細碟數量卻異常驚人，故第二張大碟亦成為焦點作品，它收錄了《WHATEVER》至《appears》等細碟共16首歌曲，此外還附送Remix碟一隻。



在快樂處開花

主唱：ACO
發售商：KING RECORDS
編號：KSC2-313
發售日：11月10日
價格：1020日圓(連税)

在樂壇浸淫已有一段日子的ACO，這次推出的是日劇《沙上的戀人們》之主題曲，曲調略帶懷舊味道有點像聽舊歌，而同碟收錄的《Black Maybe》則是著名舊歌之Cover Version。



gate out

主唱：Iceman
發售商：ANTINOS RECORDS
編號：ARCJ-110
發售日：11月11日
價格：2141日圓(連税)

若説Iceman大家可能會感到陌生，但提到其隊長淺倉大介則會親切感大增。這張唱片是他們首隻Remix Album，充滿攻擊性的結他配合DA之電子音樂造詣，實在精彩萬分。



Frozen Roses

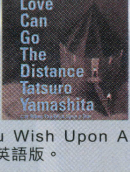
主唱：松任谷由實
發售商：東芝EMI
編號：TOCT-24300
發售日：11月17日
價格：3059日圓(連税)



日本流行音樂女王松任谷由實新作，距離暢銷精選碟《Neue Musik》已有一年時間，雖然你會覺得她已一把年紀，可是其實力是無可置疑的；碟內收錄了《Lost Highway》等11首歌。

LOVE CAN GO THE DISTANCE

主唱：山下達郎
發售商：WARNER MUSIC JAPAN
編號：WPCV-10060
發售日：11月10日
價格：1050日圓(連税)



長青樹山下達郎最新之作，在這個秋風遍野季節裏聽着他的歌曲感覺蠻不錯，歌劇般的編曲頓顯氣派，至於同碟一併收錄的《When Ypu Wish Upon A Star》則是《向星許願》之英語版。

喜歡的人

主唱：Kiroro
發售商：VICTOR ENTERTAINMENT
編號：VIDL-30465
發售日：11月10日
價格：1020日圓(連税)

沖繩二人女子組合新作，主打歌乃她們最擅長之鋼琴流行曲，不論聽多少遍都不會膩，而第二首歌就是Kiroro典型的人生打氣歌；第二張大碟將於12月8日發售。

愛之嵐

主唱：TOKIO
發售商：SONY RECORDS
編號：SRDL-4668
發售日：11月10日
價格：1020日圓(連税)

成員之一松岡昌宏有份參演日劇《感應少年EIJI 2》的主題曲，曲詞均由結他高手布袋寅泰操刀，電子音樂與搖滾味道兩者兼備，激昂的節奏和主題相當貼切。

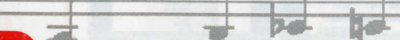


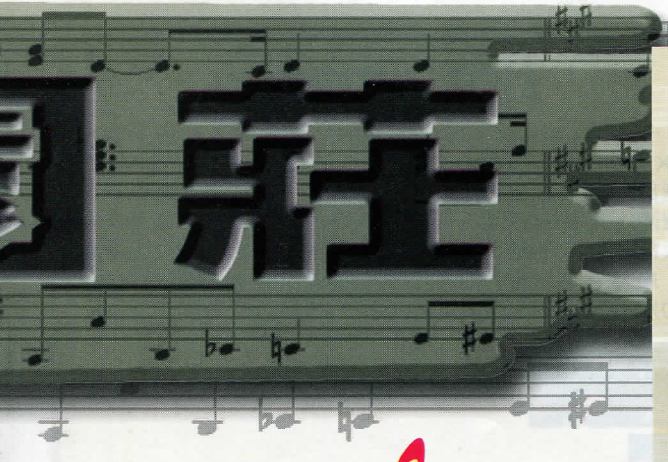
玩具的PISTOL

主唱：JELLY
發售商：東芝EMI
編號：TOCT-22014
發售日：11月10日
價格：1223日圓(連税)

SADS主音兼隊長清春所泡製的新人組合，四名青年從打扮看來已知道是走較Punk的路線，因為其Indie Single賣得所以那麼快便推出此Major作品，歌曲頗有SADS的影子。







FEEL ME／米倉千尋

發售商：KING RECORDS
編號：KIDS-423
發售日：9月16日
價格：1020日圓（連稅）

樂評分：7分

首先別以為本以轉行不聽聲優歌曲和遊戲音樂，改行聽流行音樂（事實有些流行曲也很好聽的本人也聽聽），事實上這隻名歌聲「米倉千尋」所推出的Single《FEEL ME》，就正是今期本人剛做完的Dreamcast冒險遊戲攻略——《Revive…～蘇生～》的開場主題曲；《FEEL ME》的歌曲內容比較簡單明快，就是要雙方更加接近、親近才能感受到對方的意思及心中的說話，這麼簡單？而於《truth》的一首歌曲內容則是說一女孩，以往感受不到所愛的人的溫柔，甚至是不珍惜，不過到所愛的人即將離去時，回想起來時才深深感到以往快樂的日子，不過到現在這些事已不復再。她唱功好已是十分出名的了，今次這隻Single內雖只有三首曲，但餘下的竟然是CD Extra，而所收錄的更是《Revive…～蘇生～》遊戲內的畫面和一些特別插圖，若聽者家中有電腦的話會有更一重享受。（山寺良牙）



因希望與你一起／藤崎詩織

發售商：KONAMI Music Entertainment
編號：KMDA-1
發售日：11月3日
價格：1020日圓（連稅）

樂評分：9分

屈指一算，這已是詩織的第五隻Single，可說是以歌手身份推出的第一張（之前4張總給人一種《心跳》女主角的感覺）。亦可能是這個原因的關係，歌路亦減少了那份校園戀愛的味道，然而詩織那種獨有的少女情懷，與喜歡的人一起那種兩小無猜的感覺，仍然在歌曲中明快地表現出來。而歌藝方面，本人覺得開始很難分開詩織及真美的聲音了，二人的歌藝已漸漸融合起來一起成長，相信將來真的要看清楚歌手才能分出二人的歌呢（笑）！（阜林三郎）



ANIMATION／COMIC MUSIC

おジャ魔女DoReMi おジャ魔女CD Club 7「MAHO堂的おジャ魔女的聖誕嘉年華會」

動畫：《おジャ魔女DoReMi》
發售商：BANDAI Music
編號：APCM-5150
發售日：11月21日
價格：1980日圓（連稅）

在日本頗受歡迎的動畫《おジャ魔女DoReMi》，會推出其聖誕CD，內容當然是收錄由該動畫人物所唱的著名聖誕歌，全碟共六曲目。



摟緊我！「天使になるもんっ！」Original Soundtrack Vol.3

動畫：《天使になるもんっ！》
發售商：BANDAI Music
編號：APCM-5152
發售日：11月21日
價格：2857日圓（連稅）

收錄今年四月至九月間在東京電視台所播出的動畫《天使になるもんっ！》中的音樂，而今次第三隻音樂碟除收錄新曲外，亦會收錄上次在Vol.2中沒有出場的曲目。



GAME MUSIC

幻影月夜 Original Soundtrack

遊戲：《幻影月夜》
發售商：NEC Interchannel
編號：NECA-30011
發售日：10月22日
價格：2857日圓（連稅）

收錄遊戲《幻影月夜》內所有的配樂，另外又有Opening和Ending的長歌曲版本，全碟共收錄41曲目。




-Fantastic Character Series- 悠久幻想曲 4 Colors

遊戲：《悠久幻想曲》系列
發售商：SCTIRON
編號：PCCB-00400
發售日：11月17日
價格：1800日圓（連稅）

首先別以為這碟是收錄《悠久幻想曲4》的歌曲或樂曲（連「3」也未出怎會有「4」呢！），事實上它是收錄以往遊戲系列的歌曲，今次集合一起以廉價方式推出。



勇氣之神／更加！更加！心跳'99／野田順子

遊戲：《心跳回憶2》
發售商：KONAMI Music Entertainment
編號：KMDA-2
發售日：11月26日
價格：1020日圓（連稅）

就在遊戲推出之後一天，便推出其遊戲的關連Single，今次所收錄的將會是陽之下光（CV：野田順子）的Image Song和遊戲的Opening歌曲。



美少女雀士スーチーパイ Vocal Collection

遊戲：《美少女雀士スーチーパイ》系列
發售商：First-smile Entertainment
編號：FSCA-10112
發售日：11月17日
價格：2500日圓（連稅）

收錄由遊戲而組成的組合「スーチーGirls」的歌曲，除了有該系列最新的Opening、Ending外，亦會收錄以往從未出過的《美少女雀士スーチーパイSecret Album》和《美少女雀士su-chi-pai十分限定版》的主題曲。

-Radio Drama- With You Drama CD

遊戲：《With You～みつめていたい～》
發售商：SCTIRON
編號：PCCB-00402
發售日：11月17日
價格：2800日圓（連稅）

一看標題便知是甚麼來頭啦！將會收錄遊戲兩位主要出場女角之間的故事。



pop'n music 2 original soundtrack ★new songs collection

遊戲：《pop'n music 2》
發售商：KONAMI Music Entertainment
編號：KMCA-29
發售日：11月18日
價格：2136日圓（連稅）

主要收錄遊戲中新版出場的樂曲共34首，當中有六首更是長曲版本，另外本碟亦會付送六張歌詞卡，是隨機抽六張放進出的，其餘則會在其他商品中出現。






TSUNKU徒男徒女大檢閱

人氣度十足的MORNING娘特輯經已告一段落，不過嚴格來說仍有資料要介紹的，事關TANPOPO和Pocchi Moni均是分裂自MORNING娘的組合，而且「娘」的生父TSUNKU還有其他監製組合，就在這裏和各位講講啦！

Pocchi Moni



這個來自MORNING娘的新女子組合，成員有剛加入不久的後藤真希與及舊隊員市井紗耶香和保田圭，看起來與另一組合TANPOPO大同小異，查實像「娘」這類人多勢眾的組合，組員很難展示其較有個性的一面，因此將規模縮小至3人左右會比較好。隊名Pocchi Moni的意思是「縮小MORNING娘」，音樂路線則是採取便利、明朗、單純明快及節奏感強，雖然首張細碟還未推出但已引起不少人的注意。

ちょこっとLOVE
ZETIMA／EPDE-1063／1020日圓(連稅)／25-11-99

TANPOPO



和MORNING娘截然不同，TANPOPO(蒲公英)的形像與音樂路線均較為成熟，每人都有自己一套風格，很難相信她們是只有十多歲的少女；成員方面是石黑彩、飯田圭織和矢口真里。雖然出道只有一年，不過憑着較出眾的演釋技巧已能使人留下印象，而最近推出的《神聖鐘聲響起之夜》更在首周榮登Oricon榜亞軍，成績驕人。

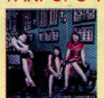


ラストキッス
C/W:時間よ止まれ
ZETIMA／EPDE-1014／1020日圓(連稅)／18-11-98



Motto
C/W:愛の唄
ZETIMA／EPDE-1024／1020日圓(連稅)／10-3-99

たんぽぽ
C/W:A Rainy Day
ZETIMA／EPDE-1037／1020日圓(連稅)／16-6-99



TANPOPO 1
ZETIMA／EPCE-5017／3059日圓(連稅)／31-3-99
收錄歌：(1)ラストキッス(single version) (2)わかってないじゃない (3)センチメンタル南向き (4)Motto (album Mix) (5)誕生日の朝 (6)片想い (7)ONE STEP (8)たんぽぽ (9)スキ (10)ラストキッス (album version)



聖なる鐘がひびく夜
C/W:聖なる鐘がひびく夜(featuring Iida)、聖なる鐘がひびく夜(featuring Ishiguro)、聖なる鐘がひびく夜(featuring Yaguchi)
ZETIMA／EPDE-1056／1020日圓(連稅)／20-10-99

主持：福田

太陽與CISCOMOON

一看見太陽與CISCOMOON，就會令人很容易聯想起MAX。和「娘」有點相似，成員們都是由揀蟀節目ASAYAN中挑選出來的，各自有不同的生活背景，表面看起來像雜牌軍但實際上卻各有個性，而且較成熟的關係故此能吸納年齡層稍大的聽眾。不過，成立至今不足一年的它其中一人將會離隊，所以它下一張單曲《丸之太陽-winter ver.》就是以3位成員的狀態來推出。



月と太陽
C/W:Get on my Love
ZETIMA／EPDE-1030／1020日圓(連稅)／21-4-99



ガタメキラ
C/W:月と太陽~sexy beam remix、月と太陽~more cool remix
ZETIMA／EPDE-1020／1040日圓(連稅)／23-6-99



宇宙でLa Ta Ta
C/W:ガタメキラ (GTS more energy remix)、ガタメキラ (digital gigolo remix)
ZETIMA／EPDE-1047／1020日圓(連稅)／28-7-99



Everyday Everywhere
C/W:宇宙でLa Ta Ta (super afro remix)、宇宙でLa Ta Ta (after summer remix)
ZETIMA／EPDE-1051／1020日圓(連稅)／25-8-99



Magic of Love
C/W:Versus、Everyday Everywhere (crazy dance remix)、Everyday Everywhere (sugee reggae remix)
ZETIMA／EPCE-5032／1223日圓(連稅)／29-9-99



TAIYO & CISCOMOON 1
ZETIMA／EPCE-5032／3059日圓(連稅)／27-10-99
收錄歌：(1)Introduction (2)月と太陽 (3)ガタメキラ (4)Interlude 1 (5)Be Cool Down (6)Hey You! (7)Interlude 2 (8)Magic of Love (9)沈黙 (10)宇宙でLa Ta Ta (11)Interlude 3 (12)Sunriseそれでも陽は昇る (13)Everyday Everywhere (14)ENDLESS LOVE (15)Finale

7HOUSE

由TSUNKU監製的樂隊7HOUSE成立已有一年時間，和大部份大阪樂隊同樣都經歷過「城天」演唱的階段，情況就猶如另一隊沙亂Q。它最受注目的地方，就是推出收錄了由TSUNKU與濱崎步合唱的日劇主題曲《LOVE~互相緊抱》。



LOVE~抱き合って
C/W: LOVE~Since 1999~浜崎あゆみ&つんく
ZETIMA／EPCE-5020／1223日圓(連稅)／28-4-99
情報呈報

情報呈報

◆決定於明年3月解散的SPEED，最後一張大碟《Carry On my way》與往後動向已在本月16日向傳媒公布。這張發售日暫定為12月22日的大碟合共有14首歌曲，其中大部份經已製作完成，剩餘的則是在今月上旬繼續工作，而從大碟名稱「繼續我的道路」看來這是她們四人想給予聽眾的訊息。據所屬事務所的消息，直至明年3月SPEED的活動將會急劇減少，只有剛推出的細碟《Long Way Home》、大碟《Carry~》、4大DOME TOUR、紅白歌合戰和明年初的一些表演，到了4月就會全面投入個人活動。順帶一提，這次解散公演的反應非常熱烈，合共6張演唱會的門卷不消一會便全面售罄，相當厲害。

Oricon日本唱片銷量榜

Single (1-11-99)

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	新	往全部去	19	112950
2	新	神聖鐘聲響起之夜	TANPOPO	86090
3	↙	雨之Melody／to Heart	KinKi Kids	72820
4	新	We can't sop the music	DA PUMP	70630
5	↙	LOVE MACHINE	MORNING娘	68410

Album (1-11-99)

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	新	HEAVY GAUGE	GLAY	1569290
2	↙	柚子園	柚子	185340
3	→	CRUISE RECORD 1995-2000	globe	83650
4	↙	thermo plastic	hitomi	71630
5	↙	BEST OF	Eric Clapton	54770

Single (8-11-99)

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	新	LOVE FLIES	L'Arc~en~Ciel	362030
2	新	本能	椎名林檎	237910
3	新	DIAMOND DUST	冰室京介	88360
4	↗	LOVE MACHINE	MORNING娘	72860
5	↗	Garden	Sugar Soul feat. Kenji	70320

Album (8-11-99)

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	→	HEAVY GAUGE	GLAY	305390
2	新	RAINBOW	Mariah Carey	256870
3	新	TAIYO&CISCOMOON 1	太陽與Ciscomoon	108100
4	↙	柚子園	柚子	101730
5	新	二人	林原惠	88870



聲優志望者：山寺良牙

Voice File Vol.14

三木真一郎（Miki Shinichirou）



出生日期：1968年3月18日
星座：雙魚座
血型：AB型
出身地：東京都
興趣／特技：滑雪板、駕車
所屬藝能製作公司：81 PRODUCE
代表作：《頭文字D》藤原拓海、《Pocket Monster》ポケモン圖鑑／コジロウ、《ダッシュ！四驅郎》神崎、《おーい！龍馬》近藤長次郎、《覇王大系リューナイト》エルフ族C、《メタルファイター★MIKU》金太、《魔法陣グルグル》勇者、《キャプテン翼J》若林源三、《モジャ公》ホーリーマン／ロッキ、《天空のエスカフローネ》アレン、《バーチャファイター》結城晶、《あずきちゃん》藤巻拓、《機動戦艦ナデシコ》高杉三郎太、《爆走兄弟レッツ&ゴー！WGP》エーリッヒ、《MAZE☆爆熱時空》ゴールド／ファーマウント、《HARELUYA II BOY》日日野晴矢、《吸血姫美夕》ラヴァ、《マスターモスキートン99》ライアン、《Weiβkreuz》ヨージ、《青空少女隊》石動拓也／元加治敏滿、《ふしぎ遊戯》奎介、《ウェディングピーチDX》柳葉和也、《BASTARD！！暗黑の破壞神ワンダフリャ・メガデス》カルース



簡說：相信若閣下早已是日本動畫、聲優迷的話，相信也是早已認識他，而本人亦間中會看到有關他的情報，不過到最近才對他有所增加興趣，並不是甚麼古怪關係或是本人做工作做到心理變態；相信最近大部份讀者也對大部份由電腦動畫所組成的動畫——《頭文字D》看得津津樂道，而「三木真一郎」則是飾演當中的主角「藤原拓海」。以往由他所配的角色，大多是以比較緊張或是激烈為主，不過今次由他所配的拓海，表現出一種平常則經常呆頭呆腦，比賽時則緊張度十足的性格，十分之配合原作人物的性格。另外他亦是位愛車之人，除了他手上早已有兩台車外，在早前更購入了與《頭文字D》藤原拓海所駕的同款車種「豐田TRUENO AE86」，並且在群馬縣表現出他的駕駛技術讓雜誌採訪，現在《頭文字D》的第二輯正在日本播放，就讓我們繼續看他在該套動畫的出色演技表現吧！



Voice File Events & Information

做了這麼久，終於有他的第一次。



最近在日本早晨節目「おはスタ」出場而聲名大噪的「山寺宏一」(記著不是本人)，做了多年的聲優後，終於在今年8月28日，於東京的讀賣遊樂場泳池舉行他的首次演唱會，事實上這次演唱會已是因天雨關係延了兩星期後舉行，當天主要節目就是山寺宏一的歌，大多也是屬於活潑輕快的一類，另外他亦有表演他的結他，當然是不敢恭維的了；當天來看除了有山寺的Fans外，亦有很多是一家大小來聽的，當然其中一個主因就是「おはスタ」這節目是比較兒童向的。



Voice File Book Data Release

ふわり／林原めぐみ

發售商：KING RECORDS
編號：KICS-755
發售日：1999年10月27日
售價：2913日圓



林原めぐみ——這位極度著名的日本女聲優，就算不是聲優迷也會聽過她的名字吧！最近她又有新大碟推出，名字為「ふわり」，這個字在日語中有「輕飄飄」的意思，亦可說是有輕描淡寫的感覺，而歌的內容可說是甚麼也有，快與慢的、激與柔的，不過以其歌的編排次序來說，在前半可說是她的生命歷程和愛情史，後半則描述她現在的生活，有晴天、雨天，以至她的心情……等，可說是將她的所有集大成而推出，加上她以往也是位十分受歡迎的聲優，所以她每次推出大碟也會有不少人購入，而今次的「ふわり」亦在日本著名ORICON大碟榜（11月7日一週）升進10位以內；另外今次又會有初回版發售，是會附送多達28頁的小型寫真集。

有謂「千金難買心頭好」，即使閣下有錢買齊所有出色的遊戲，相信也沒有時間去一一品嘗，更何況將它們徹底攻破？踏入十一月不論哪部機種都紛紛推出人氣作品，像《GT 2》、《心跳2》以至《DRAGOON》等均是名氣之作，勢必掀起玩家們的煲機熱潮。問我的心水選擇？當然是《魔劍X》啦！

致福田：

以下問題關於《Wild Arms 2》的。

1. Tim的魔法怎樣練成？(本人不明白Rest是甚麼意思)

2. 在戰鬥中怎樣偷取敵人的寶物？

3. 在那裏有がまぐち的地方？

最後，貴刊曾在無責任擂台刊登我的論文，但送精品的事就石沈大海…(第107期)

多謝解答！

Arto

Arto：

有關「無責任讀者擂台」投稿送精品一事，筆者在此先說句對不起，因為編排上有點混亂，加上前任負責人經已離職，故我們無法進行跟進工作，實在很抱歉。不過，如果你有興趣投稿發表自己的意見，不妨現在來信到我們的「無責任新GAME擂台」，優秀作品一經刊登就會有稿費以表鼓勵，但記得要寫個人資料啊！

1. 首先你要替TIM裝備想修練魔法之對應召喚獸，然後再在這狀態下以直接攻擊對付敵人，累積達一定次數便可；至於REST則是剩餘次數的意思。

2. 要偷取敵人的寶物，唯一途徑便是裝備擁有偷取指令之召喚獸，明白沒有？

3. 在遊戲世界最南面有一隕石坑，附近應該會有你所需要的東西了。

福田

To福田兄：

還記得我嗎？在111期上的量產型卡碧尼Mk II改呀！

1. 上次我問你的問題──不能進入Lunatic Pandora的內部，沒有發生Erent，但我看過數十次攻略都沒有遺漏，不是應該在Laguna說完「那就命名為『愛、友情、勇氣的大作戰』吧！拜託你們！」這句話便可駛飛空艇到LP嗎？但我卻不能，為甚麼？(是否要分好組員？或是要按一些特定的制？)

2. 怎樣可加快升GF、角色的Level？

3. 上次我問貴兄，可否到Fishermans Horizon拿回Balamb Garden，但不能在飛艇上下去F.H.呀，為甚麼你說可以？

祝永遠大大安！

量產型卡碧尼Mk II改上

量產型卡碧尼Mk II改：

1. 我翻查你上次的來信，發現你的問題實在很罕見，因為據MS表示這種情況是沒有理由發生的，只要當LAGUNA說過那句話後就能直接駕駛飛空艇駛入LUNATIC PANDORA內，無需分隊或按制；唯一解釋是之前你可能做漏了一些事情。

2. 為何要強行提升角色之等級呢？因為角色越強敵人就會相對變得更強，一點好處也沒有，但若然你堅持要升級的話則可到天國島或地獄島去找敵人開戰，事關這兩個地方的敵人全部都是Lv.100，強得有點嚇人。

3. 你只要將飛空艇移到FISHERMANS HORIZON的露天廣場降落即可。

福田

Hello！你好，我今次是第一次寄信嚟，很希望可以抽中我。我的問題，請詳細列明答案。

1. 在PS的《SD高達G GENERATION 0》，怎樣可以設計出X高達？

2. 在上述那隻GAME中，怎樣可以設計出魔鬼高達？

3. 又怎樣可設計出Turn A高達？

4. 又怎樣可設計出拉夫列西亞？

5. 神高達又是怎樣設計出來的？如果沒有得設計，那麼神龍高達又是怎樣設計的？

我的問題已問完，祝Game Player銷量上升

追跡者上

追跡者：

其實你只要參閱我們今期刊載的全機體設計表，就應該能解答你的所有問題了，不過筆者依然會在這裏介紹每個機種的其中一些設計組合。

1. 設計GUNDAM X的基本原料，分別是CANNON系機體一台(如鐳射大炮GUN CANNON)與及W GUNDAM。

2. 要設計魔鬼高達，你需要有金鋼石高達和MASTER GUNDAM。

3. TURN A高達的設計原料，分別是加普(ZZ時代圓球般的水用魔蟹)和SHINING GUNDAM／W GUNDAM／GUNDAM X。

4. 只要有波羅號和EVIL．S，就能設計出拉夫列西亞。

5. 沒錯，今集是無法設計GOD GUNDAM的，至於神龍高達則是由W GUNDAM加上龍高達(機動武鬥傳裏面那一個)設計而成的。

福田

福田先生：

你好！我是第一次來信的，請福田先生指教。我是從GP第20期開始購買GP的，看着GP不斷進步，所以直到今天還一直購閱，請你們繼續努力呀！知道GP會出網頁真的很開心，如果在網頁上可以download些精美的wallpapaer就好請考慮。

問題：我早前把《どこでもいっしょ》(到哪裏也一起)download到Pocket Station上，現在卻不能把遊戲清除，請問此game是否有特別的方法清除，我以前玩《Pocket Muu Muu》並沒有此問題出現，請福田先生指教，謝謝！

車十一上

車十一：

首先筆者代遊戲誌眾編輯多謝你的支持，因為如果你們不再繼續購買本刊，我們就要倒閉結業了(笑)，那來讓你們細看這本書的進步呢？所以保持水準、挑戰創新、重質重量一直都是編輯們應該抱有的工作態度。有關網頁一事，由於目前仍在全力趕製中，福田也無法向你透露到底會否有精美壁紙下載，但我會將此建議向有關人士提出。

提到《到哪裏也一起》的下載問題，據知當Pocket Station內的《到哪裏也一起》仍在啟動時是無法刪除掉的，解決方法是先關掉POS內的小遊戲，然後再到PlayStation記憶咭管理畫面便可將這些資料清除。

福田

TO福田先生：

1. 在《Seaman》中，條Seaman要養幾耐(幾多日)先至有個養蟲箱？

2. 咁D Seaman最終係咪養淨得番一條？

3. 同D Seaman對話時，係咪要ZOOM IN其中一條魚先至聽到我講乜D？Seaman係幼魚形態時同佢地講嘢(一D好簡單嘅字好似聽唔明)，聽唔到我講嘢咁點解？係咪我D日文發音唔夠正？

4. 按L掣入「シーマンの卵」的畫面，入面有12格Seaman的卵，要嚟做乜？係咪用嚟餵俾已成魚形嘅Seaman？

5. 有「日語能力試4級」嘅level，你話足唔足夠應付D Seaman？

6. 在《ACE COMBAT 3》Pawns in the game中，點樣喺1分30秒的過版？同埋點樣先至攞到A級？

THANK YOU VERY MUCH！！

LION上

LION：

1. 並沒有特定的飼養時間，因為當SEAMAN長大至青年魚階段便會出現養蟲箱，所以會因人而異。

2. 理論上是的，據時雨說也未曾看過有人可以養到兩隻人面蛙。

3. 沒錯，必需ZOOM IN到其中一條魚才可和牠直接溝通，另外當SEAMAN還是幼魚形態時由於理解能力有限，故此只會明白一些較簡單的單字。

4. 在「SEAMAN之卵」畫面裏，只有第一粒是幼卵而矣，其餘的均是給SEAMAN裹腹的食物，留意食完是不會補充的。

5. 大概不能了，因為牠有些説話會比較複雜，兼且你亦未必有足夠的語文能力來向牠表達意見。

6. 你有沒有留意畫面的左下角有幾個數字呢？這是一個干擾電波的計時器，玩者只要在倒數到零之前破壞所有目標，便能獲得A級成績。

福田

福田先生：

小弟又有問題要福田君解答了！

1. 現在還有多少隻遊戲要對應4M擴張咭？如果沒有擴張咭，又能否玩這些N64遊戲？

2. 64DD能否在香港上網？

3. 聽説DC可以玩PC遊戲真的嗎？

4. 直到現在有多少GB遊戲對應N64？

5. 請出《機戰64》的攻略吧！因這是N64玩家必買之作。

請GPM介紹多一些N64的遊戲吧！因為沒可能要只有N64的機迷，花錢買一本只説PS遊戲的書嗎！請改善吧！謝謝！

N64機迷上

N64機迷：

1. 據知像《時空戰士TUROK 2》和《星球大戰賽車》這類遊戲是對應4M擴張咭的，由於只是對應而並非專用故此即使沒有擴張咭也是能夠玩到的，但在明年推出的《薩爾達傳説外傳》則是「4M擴張咭專用」軟件，亦即是説沒有這張咭是無法玩到的。

2. 如果沒有任何變更的話，這部針對本土市場的64DD是只能在日本國內上網。

3. 當然沒有此事，因為彼此的運行方式與作業系統並非完全一樣，加上沒有硬碟來安裝部份元件，所以利用DC來直接玩PC遊戲是近乎不可能的；若硬要説則是「可用DC來玩移植到DC的PC遊戲」。

4. 以我所知起碼有《POKEMON STADIUM》兩集、《PD ULTRAMAN BATTLE COLLECTION 64》和《機戰LINK BATTLER》。

5. 現在經已連載着《機戰64》的攻略，滿意嗎？其實只要是合適的N64軟件，我們都會盡量為大家報道的，敬請放心。

福田

福田君：

小弟有幾條問題想問下你，希望你唔好見怪。

1. 你們會否刊登《G Generation 0》的機體設計表嗎？我希望你們會，因為我在設計時感到好迷茫。

2. 為甚麼你們的《J League創造職業球會》的介紹和PC Home的一樣？到底是怎麼一回事？（連字也一樣！）

3. 近期有乜RPG Game玩得過？

4. 《J League創造職業球會》在資料上也改善了不少，但系統方法則有所不及，你認為是不是？（最少都學N64個隻，行七日制）

問題雖少，但極無聊，希望你可以答晒佢。

至至上

至至：

1. 今期經已刊登了《SD GGG 0》的機體設計表，相信對你這類喜歡《高達》的朋友應該有用吧。

2. 絕對沒有這個可能，因為我們的《創造職業球會》攻略是下了不少心機去製作的，至於實用與否就讓各位以雪亮的眼睛去辨認，無需我們多花唇舌解釋。

3. 大路作品還是不需我去講了，反正名氣掛帥怎樣也會有人捧場的，其他較可取的則有《青蛙故事書》、《ZILL O'LL》和《LUNATIC DAWN ODYSSEY》。

4. N64曾經推出過《J LEAGUE創造職業球會》嗎？你是否指KONAMI的《實況PERFECT STRIKER》呢？其實兩者性質上根本不同，不應帶來作比較。個人而言，今集《球會》對以前從未接觸過此作的朋友會比較有親切感，不論操作界面以至遊戲畫面也做得很好，實在是球迷不可錯過之作。

福田

福田先生你好：

你好！本人是首次來信，我有一些問題想問，希望可以刊登！THANK YOU！

1. PS《捉猴》（APE），要怎樣才能爆機？（我是玩到有99.8%）

2. PS 2的價錢是否2800元？

3. PS《DRIVER》有幾多關？有否秘技？

4. 《鐵拳3》的最後隱藏人物怎樣才能使用？

5. Pocket Station值得買嗎？（270港元）

6. PS 1、PS 2、PS 3有甚麼GAME是值得玩？

祝：福田及其他工作人員工作愉快

PS迷上

PS迷：

1. 只要在最後版面將頭目SPECTOR解決掉，就已經算將遊戲完成了，而那個百份比數字則是玩家在遊戲裏的「完成度」，會被捕捉到的猴子和取得金幣等因素影響。

2. 就日圓售價而言，價值39800日圓的PlayStation 2如果不計炒價，就應該是賣港幣2950左右（以目前的兑換率計算）。

3. 我自己只是玩過《DRIVER》1次，恕無法解答你的問題，抱歉。

4. 《鐵拳3》最後隱藏人物你是否指DR.B？只要完成TEKKEN FORCE MODE 4次或特殊COUNTER為700以上便可。（特殊COUNTER是遊戲不同模式進行次數的算式總和）

5. 如果我告訴你Pocket Station現時在日本貨源充足，另售價只是3000日圓，你又認為值不值呢？

6. PS 2和PS 3都未曾推出，你要我怎樣答你？至於PS 1值得推介的遊戲則有很多，我的心水當然是《DQ　7》和《PERSONA》兩集。

福田

福田君子：

小妹初度來信，希望君子為我解答難題。

1. 貴刊可否刊登《火焰之紋章》的一些秘技或製作攻略？萬分懇求無言感謝。

2. 《Ogre Battle 64》還有一些秘技嗎？

3. 龍騎士是否只能有一個？

4. 要升格多少小士兵才可成為百人長？

小妹曾在貴刊的VCD裏見過君子的尊容。原來俊朗不凡…嘻

方可兒上

方可兒：

嘩！你的説話真是嚇我一跳！非常想死…你不要以為這樣説我就會抽你的信來答…

1. 基本來説，我們會針對較受玩家歡迎之遊戲來製作攻略，不過由於《火焰之紋章 多拉基亞776》是NINTENDO POWER作品，它在香港的普及程度有限，所以我們替它刊載攻略的可能性並不高，而秘技方面目前則仍在收集中，請稍等。

2. 據我所知《OGRE BATTLE 64》就只有經已介紹過的選聽音樂、清除SAVE DATA和複製道具等秘技。

3. 沒錯，遊戲中只能製造一名龍騎士。

4. 踏入第三章後，只要替大約10名小士兵升格就能轉職成為百人長，可是由於主角級角色都是設了能夠帶領軍團，故此根本沒有轉職成百人長的必要。

福田

哈～你好福田老師，本人是一名建築地板的師父，一天！我建築地板的時候，突然發現一些疑難刻在地上，求求老師幫忙解答這些疑難啦！

1. PlayStation的射擊系列遊戲《G DARIUS》有沒有秘技及隱藏戰機？

2. 老師你估《RUNABOUT 2》有甚麼秘技呢？

3. 可不可以提供一些有關PlayStation珍藏版主機的所有資料給我呢？（包括所有珍藏版主機的資料）

祝大人OXFORD INTERMEDIATE LEARNER'S

一個在建築地板的時候突然發現問題的建築師父上

建築師父：

1. 《G DARIUS》並沒有隱藏戰機，不過卻有兩個相當有用的秘技。

無限CREDIT

當CREDIT使用數目超過100個（即是進行遊戲100次），就可在街機模式的選項畫面中將CREDIT數目設定為FREE PLAY。

觀看所有片段

在選項畫面裏，只要將游標移到MOVIE後順序按←、→、←、→，接着再按着L1＋L2＋R1＋R2來按○或START作決定，就可立即觀看全部片段。

2. 連遊戲都未曾推出，我又怎能知道有甚麼秘技呢？

3. 筆者並不明白你所指的「珍藏版主機」是甚麼，你是否想説經已停產的PlayStation主機？除了目前服役中的SCPH-9000外，據知比較出名的有可作獨立S端子輸出的初代SCPH-1000（俗稱）、第一款廉價版SCPH-3000、附送兩個手掣與記憶咭的SCPH-3500（FIGHTING BOX）和廢掉AV獨立輸出的SCPH-7000等等。

福田

露嘉小姐的日常生活

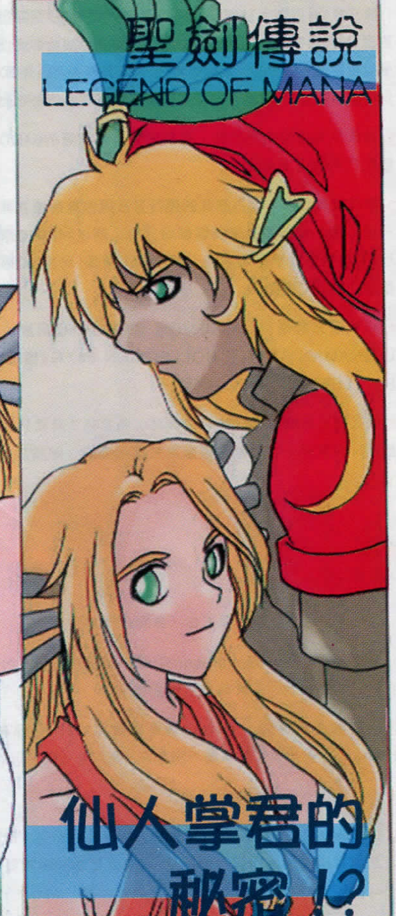
by Aryan

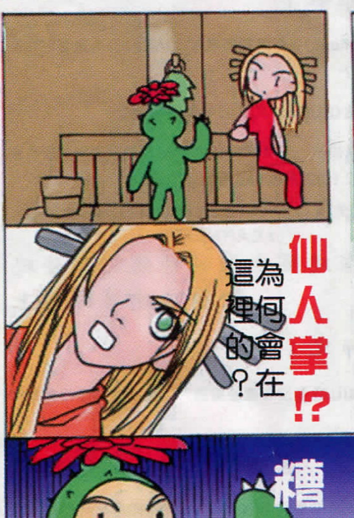


















後來，仙人掌被人當了做奇珍異獸，去了動物園做表現！

無責任讀者擂台

次世代之後的「次次世代」會是怎樣？

編輯先生：

你好，我是貴刊的長期讀者，今次是第一次來信，望賜教！

我本身是PlayStation、NINTENDO 64、SEGA SATURN和DREAMCAST的機主，對於這幾部機自己有一些想法，想向編輯們和廣大讀者分享。早年我並沒有機會購買遊戲機，直到在社會工作後才買下第一部遊戲機SS，回想那時它的售價不算太便宜，連同一個遊戲《真人街霸》，糟透的格鬥遊戲）大約二千六百元左右，但為了《VIRTUA FIGHTER 2》和《VIRTUA COP》也是值得的。後來當PlayStation推出了SQUARE的《TOBAL NO.1》我就買下PS，那隻遊戲做得很好，加上《FF 7》的體驗版我開始慢慢遠離了SS的世界，老實講，那時PS有很多好遊戲玩，例如《鐵拳2》、《BEYOND THE BEYOND》和《鬥神傳2》等等，而且後來更有SQUARE的幫助，單是《FF 7》已令我玩得不亦樂乎。

當N64的《薩爾達傳說》推出之時，就是我購買新機的時機，原因是各界都將它吹捧得神一般的樣子，倒是不信的我於是買來看看，結果完全沒有令我失望，即使現在我僅得《薩爾達》一款N64遊戲，也沒有感到後悔，所以我現在很期待出年的《薩爾達外傳》，你快點推出啦！至於DC，不用多講也是為了畫面很靚的《SOUL CALIBUR》，不是說笑，它的質素遠比街機版好，我玩了它整整一個月也沒有感到沉悶，還有襟玩的MISSION MODE和笑爆咀的自製閒場片段等，難怪它值40分滿分。

直到現在，PlayStation的去勢已近尾聲，而新一代主機PS 2亦會在明年出現，好賣與否未能猜透。但我覺得不論是那一部主機，只要有好遊戲就會有人支持，銷量亦會有保證，無需大家爭辯到面紅耳熱，對嗎？

祝 一帆風順

血染東方一片紅之MASTER ASIA上

P.S.如果PS 2有正GAME，我都會在推出時馬上購買。

MASTER ASIA：

噢……原來MASTER ASIA君也是一個「愛機」之人，其實相信香港不少的玩家也擁有超過一部的主機，當然，PlayStation和SEGASATURN也是大家一定會擁有的，不過，N64一直以來也沒有那麼的發達，因為推出的遊戲不是太多，而且亦流於甚麼《瑪利奧乜乜》、《瑪利奧物物》的地方，實在令人有點兒不滿。

當然，大家當日在買機之時一定會被逼「跟機」買了一些「半殘不死」的遊戲，不過，由於「可以玩」的遊戲比「不可玩」的遊戲為多，所以就當機價貴了一點便可以過得了自己的一關，至於PlayStation的遊戲，實在是多得很，不論大家是哪一類遊戲的玩家，也一定會有適合自己玩的遊戲，不過，如果以遊戲的普遍性而言，相信《FF VII》、《鐵拳》、《RIDGE RACER》等遊戲便非提不可了。

如果講到SEGASATURN，當然不能不提《VIRTUA FIGHTER》和《SONIC》了，當然，《SEGA RALLY》也是不可多得的遊戲，其製作水平之高，可以說在這個時代之中數一數二的。話雖如此，SEGASATURN的最大缺點便是生產商不足，產量不夠多，令玩者有錯覺以為PlayStation是比較受重視的，這可以說是SEGASATURN最失敗的地方。

嘩！講到N64便更加是令人心痛，雖然不少人說甚麼《薩爾達傳說》好精采，不過話分兩頭，好玩又有何用，在香港有N64的人真是數得出，而且遊戲價格非常高昂，就算想玩也未必有錢玩，就以近期的《超級機械人大戰64》為例，遊戲本身製作非常不俗，不過，在N64之上推出的結果便是「死得好慘」！冇乜人玩，見到街頭啲遊戲商店積存的貨便叫人心酸……

唔……PlayStation 2這個問題嘛……聽說行貨揚言會比水貨更早到，做得到就最好啦！最重要的是不用付出高昂的價格，然而，在出機之時，會有多少「DVD遊戲」同期推出呢？如果有，大家又有沒有要這麼早便買PlayStation 2呢？

祝 機壇稱霸

赤目黑龍覆

赤目黑龍：

哈哈！赤目黑龍先生，我是遊戲誌的忠實讀者，你們的動向我也很留意，不知道你的筆名是否來自《遊戲王》的稀有咭「紅眼黑龍」呢？

說回正題，既然這個欄已改名為「無責任新GAME擂台」，那麼我就講講最近玩過的新GAME，今次我想講的是PS的《CHRONO TRIGGER》。不知道閣下有沒有玩過超級任天堂時代的《CT》呢？我就玩過數遍，自己對它喜歡非常，可能是SQUARE公司出品吧，質素有一定的保證，而且有鳥山明做人物設計和堀井雄二的故事，真的有「以《FF》作為平台，主角是《龍珠》的《DQ》遊戲」這種感覺。雖說如此，它不論畫面、遊戲性和音樂都是一等一的，即使強如《FF 6》都不能比擬，甚至目前也沒有一隻遊戲能夠超越《CT》。

當SQUARE宣佈《CT》會「完全移植」到PS時，我不禁既驚又喜，驚的是我早已從《FF 4》和《FF 5》時見識過SQUARE那種「完全移植」的功力，令人吃驚；喜的是廠方特地為它重新製作了很多新動畫，真係正死！雖然自己的內心很矛盾，不過依然在推出當日死死地氣將它買了回家。開機後，一看到動畫就不禁流淚——實在太正了！簡直就像在看《龍珠》一樣！可能我是鳥山明的FANS，單是這些動畫已令我十分高興。但是，惡夢亦隨即降臨，進入遊戲後讀碟太有問題了，不消說轉換副畫面所消耗的時間，就連由一個畫面移動到另一個畫面也要LOAD，實在太過份了，但為了看那些精彩片段，唯有硬着頭皮繼續玩下去…不知道赤目先生對這些所謂「完全移植」有甚麼看法？

好了，要擱筆了，下次再談！

祝 日日爆機

讀者古洛羅上

古洛羅：

唔……你竟然識穿了黑龍的真正身份，唯有殺人滅口………！

哦…是《CHRONO TRIGGER》嗎？黑龍可沒有玩這隻「翻出」的遊戲呢！其實《CHRONO TRIGGER》本身是一隻不錯的遊戲，在超任年代已經完過了，而現在說推出甚麼的「完全移植版」，實在是一種「宣傳手法」而已，說真的一句，只要各位拿着之前在超級任天堂的攻略本已經可以將遊戲再一次的完成，完全沒有難度的，亦可以這樣說，近期所有雜誌所刊載的《CHRONO TRIGGER》攻略也是抄之前超任版本的，大家覺得是受到欺騙嗎？

為甚麼說推出《CHRONO TRIGGER》是宣傳，事關在11月18日，正是《CHRONO CROSS》推出的大日子，推出《CHRONO TRIGGER》亦是為了為《CHRONO CROSS》做勢而已，又可以賺錢，又有宣傳效果，何樂而不為呢！

說真一句，黑龍對所謂的「完全移植」已經沒有多大的信心，因為最怕他們真是「完全移植」，連當日不采之處也完全移植，如果真是這樣的話，豈不是玩舊版本好得多！？作為一個喜歡玩遊戲的人，一定要有玩機的原則，而龍便有一個非常大的堅持，便是好遊戲不會放過，不過只是名氣大的遊戲便可以不理了。

祝 成為絕種動物！

赤目黑龍覆

投稿表格

姓名：

性別：

身份證號碼：　　　　　　(　　)

地址：

電話：

(可使用影印本)

投稿須知

1. 所有來稿不能少於1000字；
2. 來稿時請連填妥表格，與稿件一同寄來；
3. 稿件請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明『無責任新GAME擂台主持人收』



編輯接待處

露嘉留言板

哈哈！！經過小女子的教導，里繪應該對於測驗沒有甚麼大問題的，而小女子得來的；當然是由里繪親自傳授的畫畫技巧，這樣小女子就可以畫出美麗的畫來，然後寄來GPM，乘機賺一下外快（某編輯按：想死！）。(^_^;)POCKET MONSTER金／銀版就快出啦！小璘、里繪記住與小女子玩呀！

「好久沒有寫信來了~~~」

Dear遊戲誌所有編輯：

好久沒有寫信來了，大家還記得我嗎？因為最近太忙，所以到現在才寫信來，真是不好意思。

未入正題前說少許重要的事，就是今次有新的筆名了，以前的「オーラ」由於身分被識破，故此會變為不定期出現，新的筆名為「モノリス」，即是「石牆」的意思，（出自於Monster Farm的，一隻像板的怪物。）怎樣也好，希望各位編輯們喜歡這個筆名吧！

今次我想問你們一些問題，希望你們可以解答：貴刊每年七至八月左右都會出「年鑑」的，但是現在已經十月了，是否代表今年不出呢？希望你們能告訴我吧！因為我真是很想看貴刊出的「年鑑」呢！

好，問題（暫時）問完了，說回最近忙些甚麼，唔，「BEAT MANIA 4th MIX」推出了，是完全移植的，不只有HIDDEN和DOUBLE，還有MIRROR，RANDOM，筆筆，完全改善了過往APPEND DISC的弱點，還有EXPERT MODE，所得的分數還可以把密碼「SEND」去KONAMI網址作INTERNET RANKING。（聽說最高分那個都有2100分。）而且歌曲都幾好聽，於是過幾天就買了隻SOUND TRACK，每天沒事就聽一下歌，真是人生一大樂事也！（是不是誇張了些呢？）

最近GAME書都提了PS2的資料。只知道會出「DRUM MANIA」的，但我想為何不出「BEAT MANIA 2 DX」呢？雖然圖像是以MTV形式播放，但以PS 2的機能，絕對沒問題吧。其實在下一直渴望「BM 2DX」移植到家用機上，至於專用手掣，我想可以像SS般的JOYSTICK一樣的。（因為1P位的SCRATCH位置在左手邊的）至於「DRUM MANIA」，在下並沒有想到會出，因為那個專用鼓，要整的話實在太大工程。…

以下給山寺良牙先生：

又是我呀！在「互動遊戲誌」的VCD中，看到你的盧山真面目。唔，簡直就是玉樹林風，英俊瀟洒…（省略以下讚美的詞）。好了，問題是，請問良牙先生有沒有「松田祐喜」和「小西京幸」的PROFILE呢，希望你能替我找一下吧，我真是很想要的，THANKS！

好，時間夠了，下次再談，再見！順祝GP鈴奈早日成為「真正的女孩子」！

モノリス

Main（原名）：オーラ＝ラーン Sub（正名）：モノリス

Dear MONORISU：

原來你是音樂GAME的FANS，真叫人羨慕~~~~小女子可是一個音樂百痴來，所有音樂GAME都玩得很差（還差過鈴奈…T_T），小女子應為PS2將會不斷推出音樂GAME的，《DRUM MANIA》只是他們的開端（—純粹個人應為）。

至於「年鑑」？！你可留意一下《遊戲誌》的廣告的，因為小女子不太清楚…。

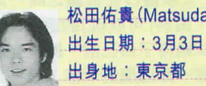
RUKA上

哇！哇！哇！用這些形容詞來形容本人似乎有點過份誇張了！不過本人仍多謝閣下這樣說。實不相瞞，本人可說是《遊戲誌》內最樣衰的一位編輯，若果閣下能見到本誌其他編輯的話，一定會嚇壞閣下的，因為他們靚仔靚女到不得了！

好了，言歸正傳，閣下所提到的兩位均是「日本聲優」，他們的有關項料如下：



小西克幸（Konishi Katsuyuki）「yd02ch1」
出生日期：4月21日
出身地：和歌山縣
所屬製作公司：賢Production



松田佑貴（Matsuda yuuki）「yd02ch2」
出生日期：3月3日
出身地：東京都
所屬製作公司：81 Produce

他們有共通點，就是他們是在動畫《爆走兄弟Lets & Go！！》系列中出場，是否因此動畫而迷上他們呢？

from Ryouga

「救救我的F90~~」

To各位GPM編輯：

Hi！你們好！我是第一次寫信給你們，希望日後也有空寫給你們，希望你們會刊登。

唔知邊一位編輯比較喜歡賽車Game呢？那有沒有特地到日本的東京車展玩吃GT 2呢？聽聞這一集可以用回上集的Save，那就好了，可以繼續儲車，我還欠九輪隱藏車還沒有，玩來玩去也得不到我想得到的車。我在上星期天聽某電台某節目某DJ到過東京車展試過，他說有小小唔掂，但車的數目十分驚人，未公開發售都有，十分之update，評分也達入十分，聽起來十分勁，所以之後急不及待明知被騙的老翻試版都買，音響方面十分勁，畫面明顯比上集花巧，每部車都有自己的特性，不過今集沒有了地圖，要經常望後，有小小不便。唔知第二隻碟是什麼呢？不過我不是時常支持老翻。

另外，我想問怎樣set避震和定風翼等才不會令我部馬力接近1,000ps的GTR R-33在高低起伏不易飛起呢？

To Ms：

Ms，救命呀！我不少心把模型膠水倒翻了，弄到部MOBILE SUIT GUNDAM F 90的盾全隻都是，除了買過新的之外，有沒有其他辦法呢？

From GTR迷

Dear GTR迷：

你好呀！原來你是《GT》的FANS，在GPM中喜歡賽車Game有山寺良牙、MARKS。若是《GT》FANS；除了這二人之外，還有FUKUDA。他們都很喜歡《GT》的，不如有空又寫信來與他們交流一下。

至於你的問題，聽MARKS說要將避震SET為SOFT；定風翼的幅度要高，從而增加車身下垂力，不過這樣可能會令車的馬力減低。不如你試試看。

RUKA上

若是不想買多一盒F 90，就只好利用「鋤」來慢慢地修復它，不過這並不容易做，當修復得差不多時，可嘗試利用極幼的水磨沙紙，將它磨得平滑些，由於這樣做之後都不能完全復回原狀，最好就加些「筆地」，再加以修補。

MS上

「我又喜歡卒業M~~~~」

小璘樣

小璘樣你好！僕は光です！我是第一次寫信來的，雖然內容簡單了一點，但也希望你們能刊登，謝謝！！

在第103期看到小璘樣原來也喜歡「卒業M」，真是令我十分高興，因為我的朋友也不知道或喜歡「卒業M」，而小璘樣又是女生，真是太好了，其實我今次來信的目的是關於PS game「卒業M」的，雖然我買了小璘樣所介紹的兩本攻略，但還是有一送問題不明白，希望小璘樣能為我解答。

1，你在103期登出的圖片，為什麼有「1章シーン13」，是在爆機後才出現。

2，除了你所登的兩本攻略，還有其他嗎？

3，在香港那裡可以買到「卒業M」的物品？

本人真的好喜歡「卒業M」，最愛是透吾，又有型又溫柔，小璘樣最喜歡是誰？我不懂怎樣在輸入名前時，輸入「一月七日」，請登出輸入方法，請，遊戲誌有沒有網址，除了寫信還有沒有方法和你們聯絡。

其實本人的文法不是寫得太好，所以如有寫錯請見諒！能夠成為小璘樣的筆友真是太好了。

祝工作愉快！

From光

Dear 光

小璘看到你的信後也很開心哩！因為又識到一個「志同道合」的朋友了，而且真巧合，小璘也是最喜歡新井（可是基本上個個也很喜歡），以後也請你多多指教啊！

1. 在103期所刊登的圖片，就是從秘技「一月七日」中取出來的。

2. 那兩本攻略本是官方推出的攻略本，至於有否其他攻略本就暫時未聽過。

3. 在香港相信只有旺角才可找到《卒M》的精品了。

有關「一月七日」的輸入方法，就是首先於輸入玩者名稱時，按口來選擇「い」並找出「一」，然後用同樣方法選擇「げ」找出「月」、「し」找出「七」和「に」找出「日」，再按決定便可進行觀看圖片和收聽遊戲音樂的模式了。

另外，有關遊戲誌網址的問題，若你看到我們的廣告也知道它將快落成了！而與其他編輯的聯絡方法，你可以按照某些編輯所刊登的E-MAIL ADDRESS與他們通訊，若沒有的話就可寄信來這裏；而小璘的E-MAIL ADDRESS就是「shugogetten@hongkong.com」。

小璘上

「聖劍傳說的解決辦法」

致主持人：

你好！知道玲奈要離開遊戲誌，真有點捨不得她，希望日後能在遊戲誌再跟她見面吧！此外，亦希望新的主持人也努力做好接待處吧！

其實這次來信的主要目的，是想回應112期《福田神社》GAME BOY迷對《聖劍傳說》的問題，因以前在下玩時也有類似的問題（其實一樣....），而解決方法如下：正常來，是應該先打倒一種類似「沙怪」或「泥漿怪」的嘍囉（在閣下所在的沙漠中），隨機取得道具，並將這道具交予城中一男人而獲得情報的（若小弟沒記錯），不過GB迷可嘗試減少這程序。首先，GB迷先在畫面，更會有沙中找尋一個「綠洲」，而這「綠洲」也不難發現，因玩者一進入這「格」便會發現地上的沙會變成草，更會有「水池」在畫面左下方和椰樹，而關鍵便是「綠洲中的椰樹」，要留意的不是別的椰樹，而是畫面接近中央的那兩棵，只要GB迷控制主角在這兩棵樹間「穿插」，不論是「橫日」形或「S」形也可，行了數遍後，便會有事發生的了！另外，在遊戲後期有一較難的迷題（小弟認為），GB迷玩到後期時，若發現不能令遊戲繼續，而版圖上有許多類似「水晶的結晶體」的東西，主角又學懂了フレア這魔法的話，便不要猶豫，走到上方近海邊的地方，向其中一塊「水晶結晶體」施放フレア魔法吧（這魔法對其他「結晶體」是無效的）！之後的GB迷應可應付的了，希望這段文字能幫助你吧！再見！

補充：在下所指的「沙漠綠洲」，便在GB迷說「會彈回出來，並且中毒」的這個沙漠中，請找找吧！

祝早日爆機！

無名氏

Dear 無名氏

Sorry！由於你的信子裏沒有下款，所以只好將你的名字設定為「無名氏」，記得下次寫上自己的名字啊！

小女子剛剛到GPM工作，暫時來說還不十分習慣，這兒就如鈴奈所說般，是個很可怕的地方……不過小女子一定會努力，絕對不會放的的（←鬥志旺盛）。另外，你真的很棒啊！，還記得GB版的《聖劍傳說》之內容，小女子也有玩，但已不記得這麼多了……（>_<），相信GB迷會成功克服困難的。祝你早日爆機啦！

RUKA上

同人祭

HI！《同人祭》又來了！今期又收到讀者的作品。本欄的目的是刊登一些讀者對遊戲創作以及GPM內的編輯繪畫像之作品。假若你們有意參加這同人祭的話，就寄來本編輯部《編輯接待處》收就可，但題材只限於編輯的畫像及自創遊戲人物。

Cosplay相片區

筆名：ベス

扮演角色：《Final Fantasy VIII》的玲（即Laguna的妻子）



小通告

大家想與我們的編輯交朋友嗎？想的話就事不延遲，快些寄信來《編輯接待處》啦！他（她）們很樂意成為你們的筆友，這是個機會不是時常有的，只要將信寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，並註明《編輯接待處》就可。記得來信者的字數請不要多於800字，而且更需要用原子筆書寫。



館主：里繪

測驗季節又來了，各位作好溫習的準備嗎？里繪已經準備好了，之前還向露嘉姐姐請教了不少，她十分好人，里繪問了很多問題她也很有耐性地教我，可是交換條件就是要小妹教她畫畫……原來她是另有目的的……

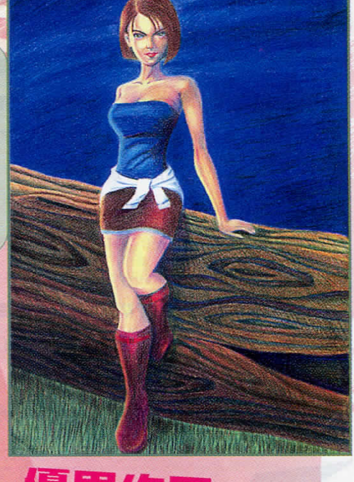


特級佳作

優異作品

阿翠

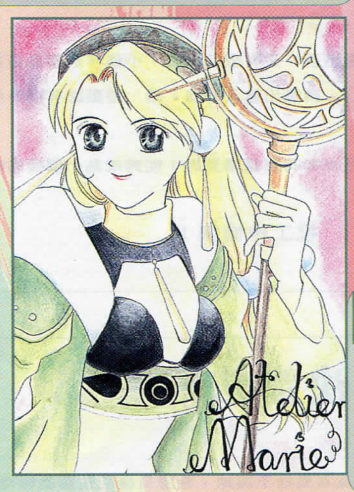
阿翠將JILL畫得很神似呢！上色方面做得十分好，值得一讚。而人物比例大致上也正確，可是她的手有點瘦，好像「皮包骨」般，有些可怕……(^-^;) 而樹木的紋理有點問題啊！這樣的畫法只是樹的橫切面，請多留意樹的畫法了。



LEONA

又是LEONA的作品哩！這次的構圖雖然簡單，可是但不會給人一種「空白」的感覺。上色技巧依然很好，但在表達鞭子上則做不到其應有的質感；而衣服的紋理就有太大的光暗對比，令到它們好像衣服的花紋多於摺痕。





優異作品

茜哈囉

滲入了自己風格的瑪莉，上色技巧雖然不太熟練，但對於物件的光暗都有初步的掌握。里繪最欣賞就是她的口紅的塗法，另外美術字的部份亦很有心思，下次試試自己構思畫面構圖，期待你的新作啊！

葵

咦？小基洛到哪兒去了呢？



打雜魔法師

真宮寺櫻已為《櫻大戰3》做好作戰準備！



謝寶文

足球是熊貓的保護色？

阿東

卡通化了的BIO HAZARD很有特色哩！



投稿須知

1. 每份畫稿的大細不得超過29.7cm×21cm (A4 SIZE)；
2. 請於畫稿背面或隨畫稿附上閣下之個人資料：姓名、年齡、性別、地址及電話；
3. 如果要回郵稿件的話，請隨畫稿附上回郵公文袋；
4. 凡每期被選為「特級佳作」及「優秀作品」的畫稿，將會得到稿費以作鼓勵；
5. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓　遊戲誌|GP GALLERY收」；
6. 鉛筆及原子筆畫恕不接受投稿。



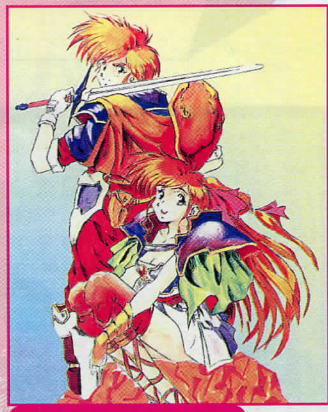
Cherry

《STREET FIGHTER II》人物齊集GP GALLERY！



趙書慧

充滿中國古典風味的不知火舞。



堯暉

AREIOS和SOPHIA這麼休閒，不用戰鬥嗎？

推銷員手記

下次講也好呢?
大家不妨提議一下。

我們都是這樣長大的(四)



今期和大家一同回味的作品是《忍者戰士 飛影》,有多少讀者還記得這套作品呢?這套作品是1985年的出品,嘩!已經是14年前的作品了,還記得當時播映這套作品之時,電視台亦沒有多大的宣傳,不過,黑龍一看之後便非常喜歡。

為何黑龍會喜歡?原因是有很多的,首先,這是一部有「機械人」的作品,事實上,對於所有有機械人的作品,黑龍也會有非常大的興趣,而且在作品之中的是一部忍者機械人,再加上設計者是非常出名的森木靖泰和大畑晃一,黑龍又怎能錯過呢!另一方面,故事之中除了飛影之外,其他的3部機體也非常精采,「鳳雷鷹」、「黑獅子」、「爆龍」這3部機體除了可以獨立行動之外,更可和「飛影」合體,成為更強大的「空魔鳳雷鷹」、「獸魔黑獅子」和「海魔爆龍」。



除了是機械吸引之外,《忍者戰士 飛影》的人物設計也是由非常出名的平野俊弘負責的,所以更令黑龍非常對之愛不釋手。當然,只靠人物和機械是不能令人愛上一套動畫的,最重要的還是故事本身,《忍者戰士 飛影》的故事是講述在宇宙之中有一個名叫「拉狄里昂」的星球,這星球受到「札姆星」的武力侵略,在沒有還擊能力的情況之下,「拉狄里昂」的「洛美娜公主」便和待從乘坐宇宙船「艾煞古號」離母星,往尋找傳說中能解救他們的「忍者」。在火星之上,「洛美娜公主」遇上了「祖.真野」、「莉妮」和「麥克」三名地球來的移民,更發現了以上所講的忍者機械人「飛影」,於是,眾人便開始一段段驚心動魄的宇宙旅程。

以上種種也是《忍者戰士 飛影》吸引人的地方,不過,還有一點,便是《忍者戰士 飛影》的製作工司便是製作《我係小忌廉》的「小丑社」,所以也給了黑龍非常大的信心。

然而,《忍者戰士 飛影》也有一個非常致命的缺點,便是「爛尾」,還記得這套共長43話的作品,結局是不大完整的,因為故事末段講述洛美娜公主祖等人已作好一切的準備,正要趕回「拉狄里昂」拯救人民,故事便是這樣的結束了,實在是有點兒馬虎……本來,黑龍是希望《忍者戰士 飛影》能像《超獸機神 斷空我》般在「爛尾」之後有電影版補足,可是……

如果大家對黑龍所寫的東西有甚麼意見的話,大可以寫信來研究研究,只要寫信寄來「灣仔駱克道33號中央廣場 福利商業中心7字樓」,信封面註明「推銷員赤目黑龍收」便可。

BY:赤目黑龍

MS戰鬥記

真想不到在《MS戰鬥記》連載了三期的「天使」之後,這麼快就收到讀者的來信(←很開心 ^_^)。為了答謝惡魔喚師白河秀,先在這兒解答你的疑問。你說為何大天使Gabriel會擁有「死之天使」之稱呢?在要知道原因之前先了解一下「死之天使」是甚麼來。

「死」在人類心目中是佔了一個很重要的角色,而與「死」有關的天使可謂多不勝數,就如作為墮天使般告發人類的罪孽;給予刑罰的天使等等,因此「死之天使」與墮天使和惡魔無關,他們都是「神的使者」,並由神直接指揮的。

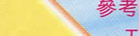
在猶太教中「死之天使」是「黃泉之國的守護者」,排行第一的就是大天使Gabriel,之後的有Adniel、Azrael、Hemah、Kafziel、Kezef、Leviathan、Mashhit、Metatron、Samael………等等。而在古代的巴比倫王國中,卻流傳了6位「死之天使」存在,其中大天使Gabriel也是其中之一;並負責管轄年青人的生命。

至於大天使Metatron和大天使Michael的地位問題,兩者可說是同級,由於二人都是大天使,所以並沒有特別的階級之分。不過大天使Michael的記載較多,而且被譽為天使中天使,因而他是比起其他大天使較為重視的一位。

除了新約和舊約的聖經外,筆者所參考的文獻「Truth In Fantasy XVII天使」是在日本購買,這本書內有不少天使的記載,而且製作上書的作者也參考了過20本以上有關文獻,因此內容非常豐富,不過此書的內文全是日語,用字比較深,筆者也花了不少時間和精神才看得明白(←其實筆者的日語程度不是太好 ^_^;),如你有興趣不妨到日資的百貨公司訂購,出版社是新紀元社;價格為1748日圓(不連稅)。

參考文獻
Truth In Fantasy XVII天使/ 新約全書/ 舊約/ ……

(註:若有甚麼問題和意見,歡迎寫信或E-MAIL給筆者,E-MAIL地址:GM_MS@hotmail.com)




四格漫話

番外篇

我的私人時間——漫畫



一丁目遊樂場

上期和大家談過了小說,這次輪到另一樣對在下帶來很多影響的精神食糧——漫畫。

當仍是小孩子的時候,市面上亦沒有甚麼漫畫可以看,除了老夫子及龍虎門這類本地漫畫外,也有叮噹這類來自日本的漫畫。初期在下只能夠間中有得看,後來漫畫周刊創刊,由於售價不算太貴,差不多還可靠零用錢每期買來看,加上同一時間海豹叢書推出了大量日本翻譯漫畫,錢再多也買不完,而在下亦自此對日本漫畫無法自拔。

當上了高中之後,在下開始學買日本原裝漫畫,原因除了是因為某些漫畫沒有中文版外,即使是有中文版的,其推出時間或是翻譯質素亦參差得很,其中印象最深刻的要算後期的北斗之拳及比達出場後的龍珠,市面上同時出現的多個中文版,有些的翻譯根本就是亂七八糟,求人不如求已,相信有不少人亦是因為這個緣故開始學日文睇漫畫的。

平心而論,雖然在畫功上近年的漫畫愈來愈出色,在營造氣氛方面實在有其出色的地方,但若論故事方面則進步不大,間中還會有一代不如一代的感覺,例如近年當在下看日本漫畫時,只覺很多似曾相識的故事情節,當然亦並非指全無可取的作品,但總覺得今日的漫畫是繼承自當日的經典作品,看我仍然會看,但所得到的驚喜已經不復當年。

(PS.歡迎各位為本欄提供意見或分享心得,來信可E-mail至:jjwong@eastmail.com)

TEXT:J.J

老福吹水站



L'Arc~en~Ciel原來真係有好多擁躉

現今稱得上大紅大紫的搖滾樂隊L'Arc~en~Ciel,在日本的受歡迎程度實在不容置疑,新單曲《LOVE FLIES》輕而易舉又取得冠軍席位,與GLAY、濱崎步、MORNING娘和DRAGON ASH等同樣成為樂壇最前列份子。那麼香港這邊又怎樣呢?原本筆者以為支持Laruku的朋友不會太多,比起X JAPAN和GLAY總應有一段距離,可是自從上星期的聚會後,改變了我對這件事的看法。



在上星期某日,「虹」新聞組舉行了一個規模較小的聚會,目的是讓各界Fans交流一下心得及互相認識,同時觀看《GRAND CROSS TOUR》錄影帶。演唱會內容不用在下多費唇舌,相信很多人早已從電視或購買錄影帶看過,不過途中卻有一些令人高興的事,就是聽到Laruku的新消息(其實前一晚在網上已知)與及可觀看《LOVE FLIES》之MV,看罷後完全令人感到滿足呢。

該聚會的場地是尖沙咀一間酒吧,可能地方不算太大的關係,即使沒有遲到的我也在抵達時發現已有不少人在這裏;而除了我們大夥兒有較多男孩子外,大部份到來的也是女性,畢竟tetsu和hyde魅力過人。當幸運地找到座位安頓一會後,擁躉們便魚貫地相繼到達,不消一會已攻陷整間酒吧,場面熱鬧座無虛設,猶如嘉年華會一樣。透過這次簡單的聚會,筆者發現了不少現像,譬如Laruku是有不少男Fans的、女性們看到hyde的飛吻會尖叫、有女孩子為了Laruku精品而瘋狂起來等,真是眼界大開。

最後真的很想說一句,就是很多謝舉辦這次活動的肥樹,你送給大家的禮物很精美呢,希望到不久將來會再次有這類交流活動吧!

如果大家對上文有任何意見,歡迎電郵至hystericb@hotmail.com和筆者交流心得。

TEXT:福田

11月10日，本是平平無奇無新事，
但作為電腦遊戲迷的你，可能從今年開始記得這日子，
因為一件震撼香港Game壇的大事，將這天賦與意義……



邁向全球一體化
歐洲大廠
Ubi Soft與Hyper PC Player
作出前所未有的構思

跨世紀的合作第一擊



Special CD Version

前無古人的嘗試，外國著名電腦遊戲廠商與香港電腦遊戲雜誌的首度合作，爲香港電腦遊戲界創下另一高峰。

原裝 Tonic Trouble完整版 遊戲CD-ROM，連同詳細 公式說明書&攻略指引、第45期 Hyper PC Player（連CD-ROM）及 Net Players，一書三冊，全球同日發行

每套只售港幣59元　全港各大書報攤有售









TEXT：老殘玩家福田

老殘遊戲

吞食天地II諸葛孔明傳

記住哩隻唔係格鬥遊戲，係名乎其實嘅RPG



製造商：CAPCOM
售價：8500日圓
發售日：91年4月5日
遊戲類型：RPG

如果我和大家講《吞食天地》，相信十居其九都以為我想講格鬥版的《吞食天地II》，但其實早在紅白機年代CAPCOM是曾經推出過以漫畫《吞食天地》作為主題的同名RPG，而且受到一致好評，從而使續篇《吞食天地II諸葛孔明傳》有推出的契機。到底有甚麼特色令它如斯受歡迎呢？

PUSH START BUTTON
©本宮ひろ志／M&M／集英社
©CAPCOM 1991

簡單的故事背景

話明是忠於原著《吞食天地》，遊戲中不少情節當然是由漫畫版原封不動地照搬過來，亦即是說和中國著名小說《三國演義》大同小異。它以劉備、關羽和張飛最初相識時作故事開端，為了討伐黃巾黨於是帶兵四出剿滅黨眾，後來再和首領級人馬張氏三兄弟決戰，而當肅清亂匪後董卓那邊廂又有行動，繼而慢慢觸發魏、蜀、吳三國之間的長年戰爭。



■桃園三結義，劉、關、張齊開壇起革命

系統老幼咸宜

雖然它的戰鬥很有創意，可是系統方面卻和其他典型日式RPG沒有大分別，道具店和武器店等都是「有錢使得鬼推磨」，城鎮結構並不複雜，玩慣RPG的朋友必定很快就能上手。



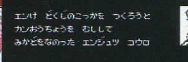
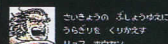
■今集可以搭船，重可以去日本…打大蛇…



■旅館是RPG不可或缺的必要元素

人人有樣睇，呂布梗係金毛仔

話明是《吞食天地》，無論如何角色們都會是三國時代的文官武將，忠角奸角也好只要是有名稱的都會配以取自本宮宏志先生筆下神態的畫面。而亦因為「忠於原著」的關係，曹操依舊是長髮披肩，呂布則是高大金毛仔，有看漫畫版的朋友絕對會親切感大增。


■登場角色造型忠於原著，大家還記得金毛仔呂布嗎？

裝備極度重要

因為遊戲中角色攻守能力是早已設定好的，唯一改變（強化）途徑是換上較強的裝備，開始時即使強如關羽也要拿木劍竹刀殺敵，但後來像丈八蛇矛、青龍偃月刀和倚天劍（？）等會相繼出場，令英雄豪傑重獲光彩。



■開始時大家都是穿着粗衣麻布



■睇真啲姜維竟然係用倚天劍，有無攪錯？

戰鬥依然是人海戰術

基本上，今集的戰鬥是以前作為藍本而成，有別於一般RPG《吞食天地》將角色體力改以帶兵數目來表達，即是說若兵士全滅帶兵的武將亦相告敗陣，而等級越高帶兵數則會相對地增多。至於魔法它就利用計策來取締，像放火、落石、水淹和離間計等均是主要計策，此外今集更新增了陣型這項目，每種陣型都有優劣之處，有些適合全攻型部隊，有些的防禦力則會較高。

■戰鬥系統以上集作為藍本



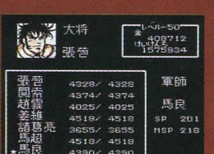
■到遊戲後期每人起碼有幾千兵



■用火去燒對方士兵



■落石呀！好痛呀！



■以兵士數來代表HP，人多好辦事

和上集的比較

由於在第一集時已差不多將整個故事說完，到第二集為了延長劇情於是加插一些無關痛癢或作為補充的劇情，令玩過上集的玩家不會感到騙財。另外登場人物的造型是經過了修訂，例如馬超原本是紮鞭蓄鬚的，但第二集時則變成載頭盔，可算是改動最大的重要角色之一。



■畫面質素提升不少



■故事篇幅相對地增加了

Presented By：Yamadera Ryouga &子濃

秘密技攻

歡迎各隊員及情報分局提供秘技情報上總部，若被認定該等情報有價值的話，總部會分發情報費給提供情報者，情報費以評價等級來評定，分別是——





彈艙1：大發現了！

遊戲：REVIVE…～蘇生～　機種：Dreamcast

提供者：《遊戲誌》編輯部「福田」

今期剛完成攻略的遊戲，就在完成時這遊戲的秘技亦同時出現，現在將其刊出。

隨時重玩

只要打爆第一次機以後，進入第二次遊戲時，其系統指令「System Command」原本「？」的地方便會變成「LOAD（ロード）」，喜歡再看那一段情節或是做錯事的話也可以隨時Take 2。





一口氣看完所有特別畫面



與該公司另一作品《慟哭…之後》一樣，看過20次STAFF ROLL便可以看到所有特別畫面，不過在《REVIVE…～蘇生～》內做起上來有點兒費時；最基本要打爆機一次，但不必打爆20次機，只要將爆機前的記憶LOAD出來再打爆，看完STAFF ROLL和最終結局。重覆這樣的動作20次，完成後便以「新遊戲」進入第21次遊戲，當故事來到讓玩者可進入「所長室」後，調查由右邊數過去第二格書架時，便會出現特別的字眼，説找到可以看到所有特別畫面的相簿「Complete Album」，之後對白中會問玩者要不要時，選「請你幫忙（お願いします）」後再進行記錄，最後回到標題畫面進入「相簿模式（記憶の彼方へ）」，便會發覺所有人物包括隱藏人物的特別畫面可以全數看到；若玩者相自力更生的也可，那便留意一下上期與今期的《REVIVE…～蘇生～》攻略吧！



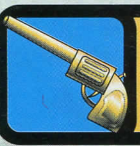












彈艙2：擔架DE GO！

遊戲：救急車　機種：街機

提供者：《遊戲誌》編輯部「福田」

這個在街機中推出不久的遊戲，很快便有一個很有趣的秘技出現，就是可以直接使用擔架將病人送到醫院，方法是在選擇車輛時將指標移到手動檔車（MT），然後利用波棍輸入指令「↑↑↓↓↑」，若是H形波棍（《DAYTONA》式的4速手動波棍）的則是「3、3、4、4、3」或「1、1、2、2、1」，成功的話便可以使用擔架在遊戲中將病人直接送到醫院，不過一個擔架可以走到時速超過60 km/h以上你信唔信呢？





彈艙3：神燈神燈出現吧！



遊戲：Magical Drop F 大冒險　機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

上期曾經刊出過一些隱藏人物的出現法，現在再有新的隱藏人物出現，方法就是：完成「大冒險模式」後會出現「Rebirth的故事（リバーズのシナリオ）」，在此處再玩一次「Justice的故事（ジャスティスのシナリオ）」，在此處將「TOWER（タワー）」擊倒，出現與Rebirth的吵架故事（事件）後便到「大地のつめあと」的洞穴，這樣隱藏人物「バーンズ」便會出現，若戰勝他的話，便能在對戰模式中使用他，他也是頗強的人物，所以對戰時可要小心點。



彈艙8：禁忌咒文出現

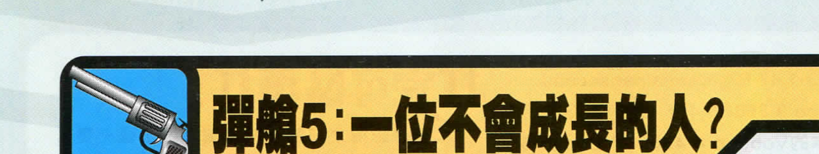
遊戲：Zill O'll　機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

遊戲中除了一般的咒文外，另外亦會有四個禁咒「地、水、火、風」，取得他們需要先達成基本條件，然後到各精靈神殿將巨人打倒後便能取得外，亦得需留意要有該屬性的精靈力Level 10以上，現刊出取得該屬性咒文的基本條件。

屬性	基本條件
火	時代是V5以後，在ウルカンーン的火之精靈神殿的火焰沒不在便可
水	キュルース被攻陷後，在水之神殿地下往海王的地手會有人阻礙，其後到「ワッシャー砦」從ヒルダリア聽過情報後到「不思議的群島」，並將海王擊倒
地	空中都市事件後，救出ladorasu及四位巫婆，再一直向ラドラス的王座進發
風	將在エルズ的龍之王座的翔王擊倒後可





彈艙5：一位不會成長的人？

遊戲：一擊 鋼之人　機種：Dreamcast

提供者：《遊戲誌》情報組

一個剛出場的格鬥、格鬥家育成遊戲，竟然這麼快便有秘密技巧出場，但萬萬估不到竟然連聲優也會出現，現在將其秘技刊出。

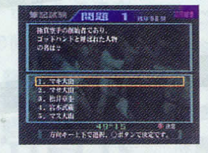
隱藏人物使用條件

用任何一人也可，在對戰模式使用一人玩，之後再將所有對手勝出後，便能使用「立川」；其後再用「立川」來勝出所有對手，便可使用「Master高橋（マスタータカハシ）」。另外在對戰一人玩模式中勝出「百人組手」；或者利用PocketStation的「空手押忍一代」並完成「百人押忍」，更能使用最強人物「松井館長」。

無限 Sequent 模式

先看過育成模式Good End一次，其後將遊戲記錄，之後再將完成的記錄Load出來，進行新遊戲時，便會發覺所有育成的人物年齡是不會變化，這樣當然可以一直維持著高水準的表現。







古怪名稱古怪技巧

在育成模式中姓（名字）輸入「筆記テスト」、名（名前）輸入「99」，進入遊戲時筆試的問題便會變成順序由1到99，不會隨機抽出，只要記著正確答案的話，要取得Perfect簡單易過借火；另外姓輸入「留在心中（心にのこる）」、名輸入「名言」，便可以看到名言集內所有內容，不過全是深奧的日語，能否理解就得看玩者了！



宮村優子出現

哇！講也不信，竟然遊戲內連日本名聲優「宮村優子」也會出場，原本她便會在遊戲中出場並可讓玩者使用，不過得要完成「勝ち抜きモード」才能使用，今像很辛苦似的，不過現在只需按著「L1和R1」，再在育成模式中選擇「入門」便可，是她的迷的話，便不容錯過了！



彈艙6：人物繼續出現

遊戲：Fighting Illusion V K-1 Grand Prix　機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

用以下選手（其實是前期所刊出的隱藏人物）選手完成一人模式的話，便可以取得新的隱藏人物，新人物的表如下表；另外在取得所有人物的狀態下，再在「Tourment Mode」中勝出的話，便能取得並使用最後對手「石井館長」。







使用人物	可得隱藏人物
サダウ・ゲッソンリット、タケル、安生洋二	風見竜一、山脇剣太郎
宮本正明、金泰泳、己井満也	浜本淳矢
ブランコ・シカティック、ジェロム・レ・バンナ	ボブ・フォアマン
サム・グレコ、スタン・ザ・マン、レイ・セフォー	ジェリー・ニール
ジャン・クロード、ジャン・リビエール	ティア・ベネット、ジェイク・アイアン、グレゴリー・マスターズ



彈艙7：絕技中的絕技

遊戲：創造美少女雀士　機種：Dreamcast

提供者：《遊戲誌》情報組

這個育成雀士遊戲，竟然發現兩個超絕技考，可說當使用這兩個秘技的話，整個遊戲便可以不用玩下去了！既然這般勵害的話沒理由不供出來的吧！

全取道具及全體完成

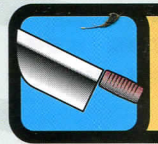
在遊戲標題畫面時，按著L、R、X、Y、→來按START，成功的話便會發覺每論是故事模式或是育成模式也是完成，而且所有道具均已是在取得的狀態下，當然連片段也是。

突然勝出

在故事模式打牌中：按著L、R、A、B、X、↓來按START，成功的話麻雀比賽便會強行完成，並且到下一版的Panel Match。

任何一個模式的打牌中：按著L、R、A、B、X、↑來按START，成功的話比賽亦會強行完成，並且當玩者是勝方。

真是有了上面兩個秘技可說是天下無敵了！



彈艙4：特別有趣攪笑片段

遊戲：PAC MAN WORLD 20th Anniversary　機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

在Quest Mode中所有版面中全取得「P」、「A」、「C」、「M」、「A」、「N」六個英文字，其後再完成所有版面（打爆機），之後在MENU畫面上便會出現OMAKE MODE的新模式，進入後可以看到其攪笑的隱藏片段。

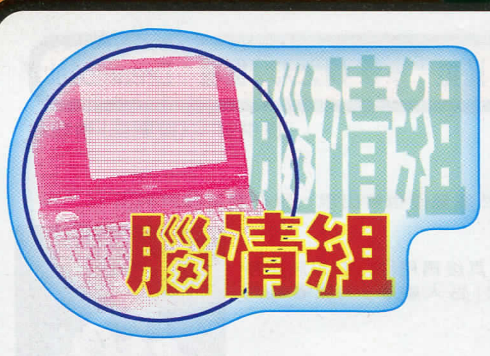


彈艙9：不用玩了！

遊戲：宇宙機動VANARK　機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

通常射擊遊戲最絕的一招是甚麼？當然就是無敵啦！而這隻射擊遊戲《宇宙機動VANARK》亦同樣發現此秘技，而使用方法亦十分簡便，方法就是進入遊戲後，在表示「Startup Engine」後至正式進入射擊畫面前一直按著Select、L1、L2、△便可，進入後真的要怎樣打也可，因為敵人有怎樣的攻擊也沒效，可說是「合上眼也能打爆機」。



美少女大集合？



曾受到好評的韓國遊戲《西風狂詩曲》終於推出其續集—《西風狂詩曲2暴風雨》，而今集將由旭力亞發行這遊戲的中文版。當中除了有非常漂亮的人設之外，更有大量過場動畫及迷你遊戲，而且會加入塔羅牌的要素來訓練魔法，而遊戲預定在12月推出。(MARKS)

玩具也可大戰！



各位有否想過在童年時玩的玩具可以成為比賽中的主角呢？因為業訊正在開發以玩具來比賽的《棒棒糖危機》，玩者將會扮演一名小孩子，利用自己建立的玩具部隊進行即時戰略的領土佔領。其中玩者當然可以在玩具屋購買迎合部隊需要的玩具，而可買的玩具種類有毛公仔、機械人、膠車仔等等，遊戲預定在12月底推出。(MARKS)

Voodoo新卡再現

一直深受電腦用家歡迎的Voodoo 3D加速卡系列會再增添兩名家庭成員，而這就是3dfx Interactive剛剛公布的Voodoo 4、5。今次4、5代同樣會推出多個版本，當中Voodoo 5 6000 AGP使用RAM數更會高達128MB，而浮點處理速度亦高達1.33-1.47 Gigapixels/per second，比現時的Voodoo 3 3500快4倍，還有3dfx亦將會推出PCI版本的Voodoo 4 4500和Voodoo 5 5000。另外API則會支援Direct X、Glide以及OpenGL API。今次Voodoo卡能否取回現在被TNT2奪去的失地呢？而且其會否像PlayStation 2沒有太多廠商能夠開發出完全發揮其功能的遊戲呢？(MARKS)

Diablo II又再延期？

很多人電腦玩家期望的《Diablo II》最近又再次宣佈延期。Blizzard解釋今次延期的主要原因是為了清除遊戲內所有BUG及調教遊戲平衡性，所以不能趕及在今年內推出，而最快都要等到明年初。不過Blizzard則打算在年底以1000名beta測試員測試遊戲，而詳細的資料可以留意遊戲誌之後的報導。另外Blizzard將會把Battle.net重新修改過，而且更會在歐洲和亞洲設置SERVER。(MARKS)

Baldur's Gate終於續集



開發《Baldur's Gate》的Interplay開發小組—Black Isle終於宣佈開發這遊戲的續集《Baldur's Gate II:Shadows of Amn》，而今集將會延續上集的故事，前往南邊的Amn區域繼續冒險。今集不但會增加至15個NPC，而且有過百款新怪獸、130種魔法，不過其發售日期將會在2000年內。(MARKS)

名遊戲將在網上取得？

著名軟件公司Macromedia的子公司「Shockwave.com」，與遊戲開發商Midway Game簽了合約，從11月10日開始在網上提供10種著名懷舊遊戲，另外計劃在下年年頭推出更多懷舊遊戲，現在已知有的是：《Defender》、《Joust》、《Spy Hunter 》、《Moon Patrol》和《Marble Madness》。(山寺良牙)

迪士尼來到香港之餘再增加網上勢力？

和路迪士尼的國際互聯網部門「Buena Vista Internet Group」，於今年10日公佈，將會於11月17日完成收購國際互聯網檢索引擎公司「Infoseek」，其後Buena Vista Internet Group與Infoseek會合拼成一所新公司名叫「go.com」，而這所公司的最高業務監督將會由迪士尼的Kevin Mayer所出任。(山寺良牙)

打完可以再打！

有否記得之前曾經於電腦上推出過一隻名為「北斗之拳 激打」的練打字速度的遊戲呢？如果厭他太過血腥打不過的話，又有另一隻新軟件推出，就是「鐵拳浪子 鬥打」，內容方面除了有如上面所介紹的「在限定時間內打出字」的模式外，亦會有「看準時間該鍵盤上該掣」的模式，這個模式中所出現的字將會是隨機抽出的，記也沒有用，可以練習到各個字（英語和日語）在鍵盤上的位置；此外，遊戲中的配音和動畫監督將會與動畫版的一模一樣，喜歡該動畫的又想練打字的話，這套軟件最好不過，現發售日未定，售價4800日圓，開發商SSI Twister。(山寺良牙)

處理器鬥爭何時才會停止？

繼早前Intel剛說會推出733 MHz的Pentium III後，現在Advanced Micro Devices又公佈會為「Athlon」(舊稱K-7)推出更強處理速度的版本，計有750 MHz、800 MHz和900 MHz；此外另一個新名稱的中央處理器「Thunderbird」，更達到1 GHz (1000 MHz)的超高速；另外亦計劃在2000年下半年發售一粒有266 MHz、內藏2 M Cache、厚度只有0.18 μm，以供手提電腦專用的處理器「Mustang」，究竟中央處理器鬥爭何時才會停止呢？這對於喜歡追上現時電腦潮流的用家可說是一大惡夢。(山寺良牙)

Intel i810e難成大器？

Intel曾推出了i810e晶片以彌補i810的缺陷。然而，儘管i810e晶片組支持 Pentium III，及Pentium II和Celeron系列晶片，但主機板與晶片配合的表現卻強差人意。i810e晶片唯一的優點在於它支持133MHZ的前端總線，但由於使用早期的i740顯示晶片不支持AGP，因此對於那些在PC機上玩遊戲的用家而言，Intel 820 或840等最新晶片主板則更為合適。(IKI)

Coppermine缺貨

INTEL表示，它剛剛發布的Coppermine微處理器正處於大缺貨的局面。除此之外，S370 500E和550E等型號微處理器的貨源也很緊張。其中S370可能要等到12月才有貨。到底INTEL在新產品發佈上是否真正做好了準備，或僅僅是為了抵消AMD成功推出Athlon微處理器給自己帶來的影響。(IKI)

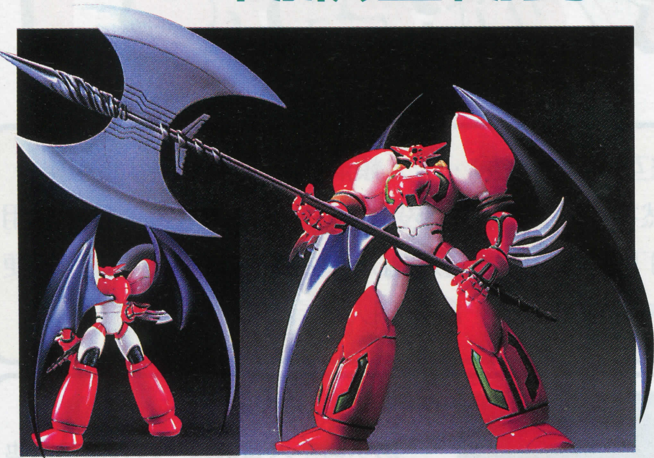
真•翻譯王登場！

一則來自寶島（台灣）的消息，這個月各式各樣功能不一的網頁翻譯軟體將會齊聚一堂，以各自擅長的功能，展現最適合的翻譯成果‥‥有了這些網頁翻譯軟體的出現，對於一些英文閱讀能力有障礙的朋友可謂有救了，以後一邊睇網頁一邊查字典的悲慘場面亦將的成為絕響。(IKI)

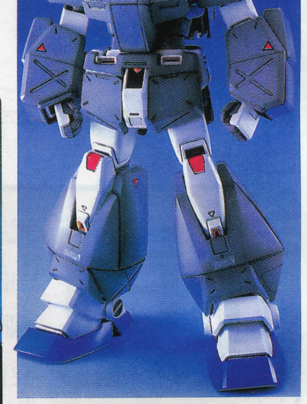
TEXT: IKI

「模」(型)「網」(頁)之災！

砌模型砌到上網！







相信云云讀者當中，有不少是模型及手辦的愛好者。無他，因為每當完成一件作品，特別是遇上一些異常精密的模型或手辦時，那份喜悅及滿足感絕對是不能以言語表達。今次我們將會刊登數個與模型或手辦相關的網站，但願各位喜歡。

AOSHIMA HOMEPAGE

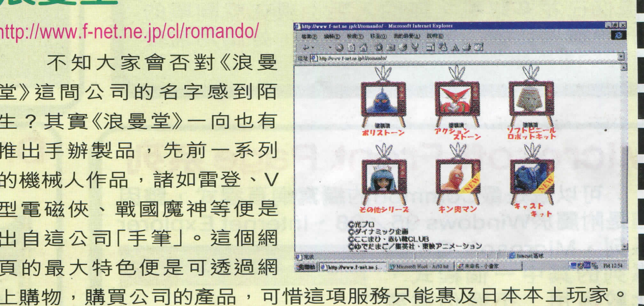
http://www.aoshima-bk.co.jp/



在這個AOSHIMA的網頁中，用家可獲得不少新製品的情報，當中最有份量的可說是現時勁HIT作品《勇者王》的最新手辦以及最受手辦發燒友歡迎《SUPER ROBOT》系列作品。此外，網頁內也滿載多種技巧，模型及手辦愛好者不容錯過。

浪曼堂

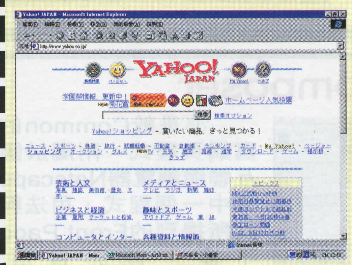
http://www.f-net.ne.jp/cl/romando/



不知大家會否對《浪曼堂》這間公司的名字感到陌生？其實《浪曼堂》一向也有推出手辦製品，先前一系列的機械人作品，諸如雷登、V型電磁俠、戰國魔神等便是出自這公司「手筆」。這個網頁的最大特色便是可透過網上購物，購買公司的產品，可惜這項服務只能惠及日本本土玩家。

YAHOO JAPAN

http://www.yahoo.co.jp/



若論到大型網頁，相信怎樣也少不了YAHOO的份兒。眾所周知，YAHOO為大型的網上搜索器，當中LINK SITE內可找到大量的相關網站，根據閣下所需，尋找適合的網站，說不定會有令人感到驚喜的意外發現呢！

TAKARA

http://www.toynes.or.jp/TAKARA/takara.htm



TAKARA這公司的名字相信大家早已聽過罷！《變形金剛》(TRANSFORMER)的玩具系列可說是這TAKARA公司的「代表作」。(←當年的六變獸你變到幾多下？)至於在這網頁內最有份量的，可說是現時大行其道的《微星小超人》(MICROMAN)的新製品情報。

海洋堂

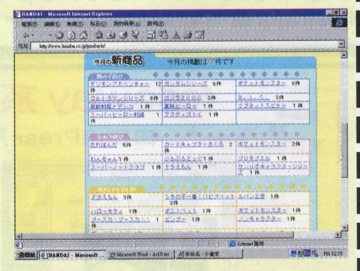
http://www.kaiyodo.co.jp/



相信有接觸模型及手辦這玩意的朋友，也必定聽過《海洋堂》這間公司的名字。基本上，《海洋堂》可算是手辦界老行尊之一，在這個《海洋堂》的公式網頁中，用家除了可獲得不少新製品的情報，更可得知公司最近舉辦的EVENT的情裏。網頁分別有日文及英文版本，方便不懂日語的用家使用。

BANDAI

http://www.bandai.co.jp/



若論到模型及手辦，相信怎樣也少不了BANDAI這大哥大的份兒。在網頁內只要Click進「PRODUCT INFORMATION」一欄便可得知BANDAI每月的產品數目，不論是模型、手辦、超合金，甚至是HG扭蛋公仔系列的資料也全部落齊，一個FANS絕不能錯過的精彩網頁。

創作網頁，由你/妳開始！

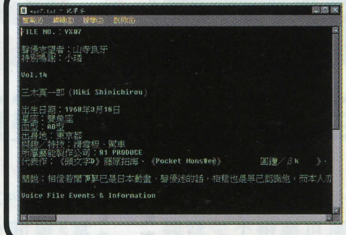
現代社會，訊息一日千里，加上國際互聯網的發展，令人類溝通方法起了重大的變化，由說話(聲音)再回到文字時代(雖然有Voice Mail但始終沒有親切感)；同時各企業亦利用國際互聯網宣傳自己的商品，那閣下有否想過透過這個方法去宣傳自己呢？有的話便要留意今期的「CYBER激腦隊」，今次的題目是——創作個人網頁。

(註：以下文章提及到的次序因人而異，現刊出的只可供作參巧。)

沒有工具甚麼也幹不到

首先第一項必要的，就是選用製作網頁的程式，在坊間有不少這樣的程式，五花八門、各有各好處、各有各特色，有時單是選這個已花多眼亂，無從入手；現在就簡單的刊出數個比較Common的程式，好讓用家參詳一下。

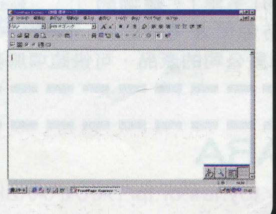
記事簿（Note Pad）



別以為本人在說笑，其實這工具也可用來寫網頁的！不過，若使用她來寫的話，用家必須要懂得網頁程式所用的指令(Command)，這個就算是本人也不懂，所以對於初學者或是不太熟悉電腦/網頁程式指令的用家來說，不太建議用這來寫網頁。

Microsoft Front Page系列

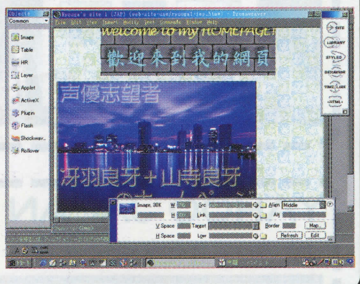
可以說是最Common的編寫網頁程式，歸因這是附屬於Windows 95/98、Internet Explorer系列、Microsoft Office系列的其中一個程式，比較易用，不過仍需要少許網頁編寫程式指令，有時會有少許網頁效果會不對應或是不能編寫，現在最新的版本為Front Page 2000。



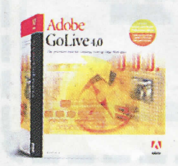
Dreamweaver系列



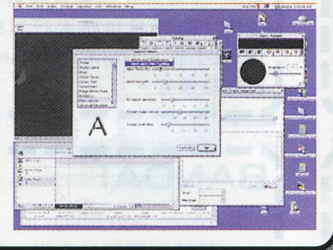
由Macromedia所推出的網頁編寫程式，用法簡單，而且亦能對應最近在網上流行的「flash」、「stream」(皆因兩者也是Macromedia的產品)，另外亦附設Time Line功能，能得知實際搬上網絡時瀏覽者需用多少時間下載網頁，現在有很多公司也是用這來編寫網頁。



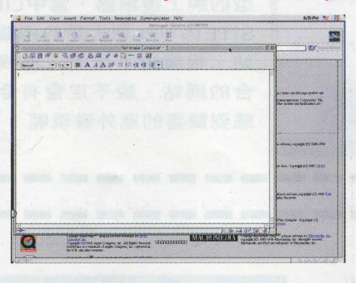
Adobe GoLive系列



由Adobe所推出的專責編寫網頁程式，用法與Pagemaker差不多，附設Quick Time的前片器，能將影片加以編輯，將影片加上其他畫像、音樂、效果音也可以；另外鑑於同是Adobe的產品，所以與影像處理軟件Photoshop和Illustrator會有較好的涵接效果。



Netscape Composer



亦是較Common的編寫網頁程式，附屬於國際互聯網瀏覽器Netscape的其中一個程式，用法與上面所提到的Front Page差不多，她亦會隨著Netscape升級而有升級版(Upgrade)出現，現在最新的版本是隨Netscape 4.7附送。

freeway系列



由SoftPress所推出，對於不想處理很多程式指令，而又有很多圖片的網頁會比較適合，程式本身附設多種動作，可以按一鍵便能讓程式幫用家做多個工序。

此外Adobe Illustrator系列、Adobe Pagemaker系列、Microsoft Word 97以後，也是可以用來編寫網頁，不過由於她們主要功能不是用來寫網頁的關係，表現出來的效果可能會偏一點。

得工具、不懂用、得物無所用

當選定編寫網頁用的程式後，若想將網頁做得更美麗的話，便得去加深了解程式用法，當中一個比較有效的方法就是購入有關書籍，而在市場上也有不少這類的書籍，有時創作者亦會為這個而煩惱，其實購入有關書籍主要有數個要點：1.內容是否詳盡或圖文並茂？（過多字絕不建議）2.有否詳細解釋各項功能之用法？3.有否示範或樣版供參考？4.基本上不太建議太過速成學習的書籍。5.購買者對書籍的信心（例如：是Microsoft的附屬出版社Microsoft Press所出版）。有些書籍更會提供CD-ROM讓用家能邊學邊看示範，不過說到最終仍是由用家自行考慮。



網頁不放到網絡上等於白費

對電腦或國際互聯網有一定認識的用家，一定知道網頁是需要放到網絡上才能讓其他人觀賞，那怎樣才能將網頁放到網絡上呢？那便要儲存到位於網絡上的硬碟，這種硬碟被稱為「伺服器(Server)」，大多設置於網絡公司(ISP)內，現時已經有不少這類型的公司提供免費伺服器空間，少至3 M多至500 M也有，供用家存放個人網頁及存取電子郵件，鑑於每間網絡公司所提供的存取容量各有不同，故請向你的網絡公司詳細查詢，特別是容量過大或附加容量時所徵收的附加費。



正式開工，但想做甚麼？

萬事辦妥的話便準備開始寫網頁，不過在寫之前仍有一件事要做，而且可說是最重要的，就是「想寫個怎樣的網頁？」。「怎樣」的意思並不是指用甚麼方法去寫，而是用家想去做一個「怎樣」的網頁，是個人趣味的？是宣傳用的？是當作留言板或交談用的？定還是介紹用的？有千千萬萬無數的變化或目的。不過無論結果是如何，也該說說「一般」網頁基本所包含的內容和結構。





內容方面

1.文字與圖片：這個「費拉」也知道啦，駛乜講呀？是可以不用說，不過文字與圖片比例不平衡，或是字過多的話，對於生活繁忙的香港瀏覽者來說會感到討厭；反而圖過多的話，除了會令網頁所需容量大增外，亦會給人一種「無料到」的感覺。

2.動畫與聲音：最近有很多網頁也會加上一些動畫、動態圖形、聲音以至音樂，雖然對網頁所佔用的容量會有一定影響，但這些若在網頁上配搭得且的話，會給予瀏覽者一種有趣的感覺。

結構方面

1.主網頁(Home／Index)：作用類似書籍的目錄，帶給瀏覽者了解網頁基本內容，以及得知網頁內有甚麼其他網頁。

2.分枝網頁(Page)：簡單的說，即是書的內文；來到網頁上當然是網主的主要內容吧！

3.關連連結(Link)：大多用以連往其他（類似）的網頁，用不用就隨設計者喜歡。

4.留言板：最近在網頁中頗為流行的玩意，作用類似讓瀏覽者「打」說出簡短的讀後感欄目。

5.電子郵件連結：若留言板中沒有足夠位置讓瀏覽者「打」出意見的話，可以讓他們利用電子郵件來傳送一些更詳細的意見給網頁製作者。

6.版權：一般來說，個人網頁是沒有版權，亦大多不受版權法所監管，不過為了不要發生無謂的爭執，還是「自作一個版權」會比較好，例如：© 2000 SAEBA RYOUGA All Rights Reserved.。

TEXT：MARKS

鹿鼎記II

韋小寶再次四處泡妞

製造商：智冠科技
發售日：11月
售價：未定
遊戲類型：RPG
系統需求：CWIN 95/98



當提到韋小寶的時候，相信各位都會對他有所認識，而現在讀者將可以扮演口齒伶俐的韋小寶再次闖盪江湖，因為智冠科技將於本月推出《鹿鼎記》的續集。雖然韋小寶沒有高強的武功，沒有滿口的仁義道德，但卻能巧妙的應用本身滑不溜丟的手段，左右逢源！另外玩者還要在皇帝康熙，反清復明的天地會及擁有各大高手的神龍教各勢力中周旋，還要找齊各家誓言搶奪的四十二章經。





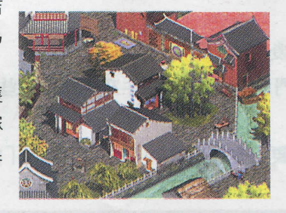




故事承接上集？



西元1661年，康熙幼年即位，正值大清帝國政局最為不穩之時，內有鰲拜弄臣為亂，外有三藩為禍。鰲拜權傾一時，手攬朝綱大權，三藩手持重兵不聽中央號令。康熙幸獲韋小寶之助，擒殺鰲拜；鰲拜雖已伏誅，三藩之勢依舊。清廷每年耗在三藩的軍餉，高達全國歲入之半。三藩深知清廷早有削藩之意，於是暗中醞釀造反。康熙為求順利撤藩，將建寧公主下嫁吳應熊，並令韋小寶送婚雲南，而這就是鹿鼎記貳的開場。為了和一代有個區分，以第一代劇情結束的地方，作為第二代的開場，那便是由小寶護送建寧公主下嫁雲南平西王府吳應熊開始。



韋小寶好功夫？

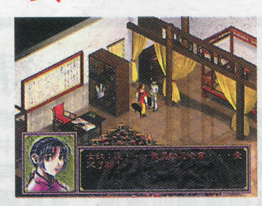


雖然韋小寶是個武功極差的人，但既然這是個角色扮演遊戲，武功與戰鬥方式是非常重要的。為了讓玩者在遊戲中享受戰鬥，所以特別設計了兩種不同的遊戲方式。韋爵爺雖然功力不好，但可從遊戲分支中學取許多武功，像學自陳近南的凝血神抓、海大富的大慈大悲千葉手、火槍連擊等高殺傷力的武功。這樣可能使玩者覺得失去了原著的味道，而玩者亦可選擇不練，依靠紅顏紅知己過關斬將。另外之前提到的分支是製作人員特別加入其中的，讓玩者在享受原著的樂趣時，有一些新的刺激與發現。

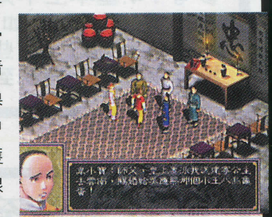




美女的用途



在遊戲中，可參與戰鬥的角色共有五名之多，除了主角小寶外，建寧公主、阿珂、蘇荃和蘇菲雅亦是可加入的角色。不過怎樣令這些美貌如花的美女加入隊伍中，就要靠韋爵爺發揮強大魅力了。這些同伴不但可以幫助戰鬥，而且當小寶有搞不清的事情時，還可以隨時切換不同的人物與遊戲中其他人物交談，以獲得重要的情報與線索。



戰鬥畫面表示

為了展現更真實的武俠戰鬥效果，所以將整個戰鬥的方式以相近於電影分鏡的方式表現出來，呈現出仿3D的畫面。戰鬥的過程裏，不論敵我雙方在進行攻擊的時候，都會播出一段相當精彩的動畫。其中角色所做出的各種攻擊動作，很多都是以真人的動作製作，令角色出招動作更有真實感。




韋小寶
建寧公主


阿珂
蘇菲雅
蘇荃



龍神之宿命

製造商：Gameone
發售日：11月11日
售價：98港元、198港元(限定版)
遊戲類型：SLG
系統需求：Windows95/98

籌備經年，投資共百多萬港元，由本地漫畫及電腦遊戲製作精英攜手開發的《龍神》遊戲，終於在十一號與各位遊戲迷見面。無論在系統設計、畫面表達以至配音工作等，GAMEONE都花盡心思去製作，決心將《龍神》的風采在遊戲中重現。







今次《龍神》可謂開創本地電腦遊戲先河，以全新的「漫畫表達系統」(CES)把故事詳盡交代，使玩者再次感到原著漫畫的神髓。當中的故事內容除了《龍神》之外，亦包括近年邱福龍繪製的《小魔神》。另外GAMEONE為了更能投入在遊戲發展中，所以全部對話都以廣東話來配音。



《龍神》附送禮物





由於今次《龍神》會發售普通版及限量版兩個版本，所以兩個版本的附送禮物都會有些不同，首先兩者同樣會有夜光龍神頭像電話繩一條。普通版則會有由邱福龍從新繪畫的《龍神》盒面，而限量2000套的限量版則附送由美國著名可動玩偶造型雕刻師Derek Miller雕製的「龍神水晶膠公仔」

「龍神」送大禮

今次GAMEONE為了答謝讀者對《龍神》的支持，所以特別送出五套《龍神》電腦遊戲的普通版給各位，而只要填妥以下的抽獎表格，寄香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓，並請於信封面上註明《「龍神」送大禮》，就有機會得到GAMEONE精心製作的《龍神》電腦遊戲一套，截止日期為11月25日，以郵戳為準。

「龍神」送大禮抽獎表格

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿

聯絡電話：＿＿＿＿＿＿＿＿ 性別：＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

求婚365 WOOING 365 DAYS II

在大富翁上求婚？

製造商：GAMEONE
發售日：2000年2月
售價：未定
遊戲類型：TAB
系統需求：CWIN 95/98

在1994年憑藉創新的設計和生動有趣得到玩者好評的《求婚365日》終於發表其續集，而GAMEONE將會以其創意、畫面表達及系統設計等各方面務求再次得到玩者的認同。當中不單保留原作的各項特色，其續集更在各方面作出了大幅度強化，而遊戲預計於2000年2月推出。



琪琪的女婿

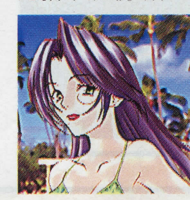
《求婚365日II》的故事延續了上一代超級富豪找尋接班人的故事，而這次要徵求合適女婿的富豪便是上集的女主角「琪琪」。話說琪琪與自己挑選的夫婿結婚後，一直過著幸福快樂的生活，而且不久後便誕下雙方的結晶品。時間飛逝，琪琪的三個女兒已長得亭亭玉立，而家族生意在夫婿的英明領導下業務亦蒸蒸日上。因此琪琪認為是時候為愛女找一個又能幹又疼她們的好男孩了！

今集的特色

雖然上集的求婚對象只有美若天仙的琪琪，但今次可以追求的目標將會比琪琪美麗三倍，而這就是琪琪的三位千金小葵、小純和瞳瞳，她們除繼承了母親的美貌外，還各自有其獨特的性格，而追求哪一位都是玩者選擇的自由。玩法方面，和上集同樣需要玩者不斷提高自己的屬性如外貌、學識、體能等等，來奪得三名女主角的歡心。此外遊戲裏準備了數十種特別事件和場所，以及有趣的小遊戲和經營地產的玩法等，大大增加了遊戲性，比起一般的育成遊戲還要生動活潑得多。

廣東話配音

《求婚365日II》是GAMEONE繼《叮噹大富翁》、《龍神》之後，採用廣東話配音的遊戲。這樣玩者可以透過與女主角對話來了解她的心情，使約會時更有把握。除了配音外，當中亦會有動聽的遊戲音樂，總括來說《求婚365日II》是一套「聲、色」兼備的育成遊戲。



小葵

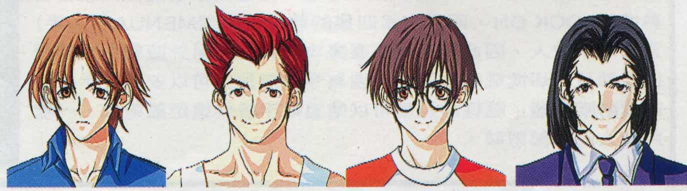


小純



瞳瞳

正宏(誠實) 戴歷(運動健將) 希洛(有學識) 志尊(浪漫)



TEXT: MARKS



TOMB RAIDER ~THE LAST REVELATION

尋找幕後指使人

製造商：Eidos
發售日：11月17日
售價：39.99美元
遊戲類型：SLG
系統需求：Windows95/98

一直大受歡迎的AVG遊戲《TOMB RAIDER》終於推出第四集，而遊戲舞台就是擁有世界七大奇景的埃及。今集與前作同樣會增加一些新原素，如特別謎題、蘿拉的新動作、新武器功能、新登場怪物等，而今集的幕後頭目可能是曾指導蘿拉探險技巧的教官Van。





蘿拉回到年青時

遊戲開始時，畫面將會回到蘿拉只得16歲的時候。穿著綠色短褲與背心的蘿拉正在接受嚴格的障礙訓練，而她的教官Van更會從旁指導。由於這是TRAINING STAGE，所以蘿拉需要按照教官的指示進行。之後Van便會帶着蘿拉開始探險，但他卻在意外中不幸喪生……

新羅拉更生動

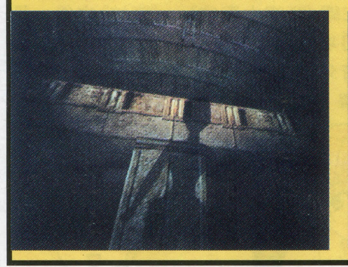
今次在第四集登場的蘿拉外型與動作都是經過開發人員以新技術重新塑造過，所以她會比前三集更加生動，例如蘿拉懂得眨眼睛、說話時口部會郁動等。當蘿拉發現存在於地圖的特別東西時，她會眼定定盯着那件東西，玩者從而可以更容易找出解破機關的方法。此外，當她離開水面時，可以看見水點在身上滴出來的情景。今集增加的新動作有利用繩子的擺動移到對面岸、可以駕駛電單車和吉普車撞擊敵人。

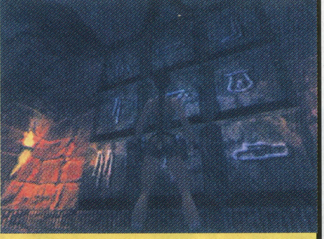




出現特別謎題？

解謎都是TOMB RAIDER系列一直以來的特色之一，讓玩者從解破絞盡腦汁的謎題中得到樂趣。今集除了一些如繩子、壓力板、齒輪等開關謎題之外，還準備了更具挑戰性謎題，例如古文字方塊、古代天體運行器等。由於今集在埃及進行，所以建築物、機關等都會很有埃及味道。





敵人的強勁

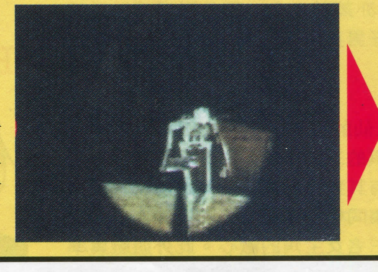
在第四集裏，蘿拉需要對付的敵人除了Van所派來的手下之外，還有遺跡中所出現的骷髏、雕像、木乃伊等怪物。今集敵人最可怕的地方就是具有與蘿拉同樣敏捷的身手，不單在她逃跑時會緊緊地追着、就連她跳過對面懸崖，亦會跟着跳過來，甚至會有不死的怪物出現，而需要以當中的陷阱來解決。

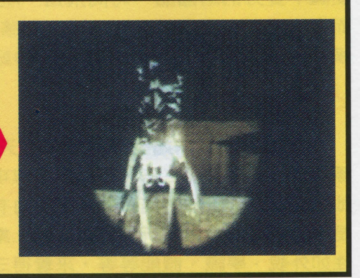




武器可遠程瞄準？

在前幾集的《TOMB RAIDER》裏，蘿拉只要看見敵人就會自動進行LOCK ON，而今次第四集的蘿拉以採用MENUAL（人手）方法瞄準敵人，因此玩者隨時選擇攻擊目標。另外遊戲中大部份武器都可以切換成瞄準模式，因為今集增加了可以安裝在手槍上的雷射瞄準器，這樣蘿拉就可以像狙擊手般作遠距離射擊，一槍將敵人的頭部射破。





TEXT: MARKS

Ultima IX:Ascension

Ultima終結之章

製造商：Origin
發售日：11月23日
售價：49.99美金
遊戲類型：RPG
系統需求：Windows95/98

STORY



《Ultima IX: Ascension》的遊戲故事將會延續《Ultima VIII》一聖者重返Britinnia大陸之後。在聖者重返Britinnia大陸時，大陸卻出現了前所未有的怪現象一八支巨大的石柱從地面慢慢昇起，同時釋放出與8種美德相反罪惡，而居住在Britinnia大陸上的居民卻因此慢慢地受到這股黑暗力量支配。明顯地又是由《Ultima VII》開始出現的邪惡角色一Guardian的所為。



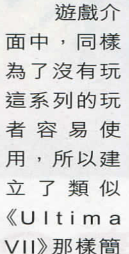
八種美德與罪惡



今集為了讓沒有玩過這系列的玩者容易熟習當中的玩法，所以遊戲進行途中會加入很多幫助故事發展的提示。當聖者再次回到Britinnia大陸時，將會有八座代表美德的神殿，八座代表罪惡的地下城同時存在。為了使Britinnia大陸回復昔日的光明，所以聖者將要再次接受由真理、愛、勇氣三種主要美德衍生出來的八種衍生美德之試練，而情況就好像《Ultima IV》那樣。另外，還要面對Guardian所帶來的八種罪惡：欺騙、仇恨、懦弱、偏見、貪婪、羞恥、邪惡及傲慢。



遊戲介面





遊戲介面中，同樣為了沒有玩這系列的玩者容易使用，所以建立了類似《Ultima VII》那樣簡單的操作介面，使玩者只需透過滑鼠和基本鍵盤按鈕，就可以走進Britinnia大陸的深處。另一方面，由於今集採用立體多邊形來顯示，所以加入了像《盜墓者》那樣的操作方式，不過同時亦為了不讓玩者感到今集像AVG的感覺，因此只會保留跳躍、攀爬等必須的動作，而跳躍亦簡化至用滑鼠按下目標，再按跳躍鍵才可。



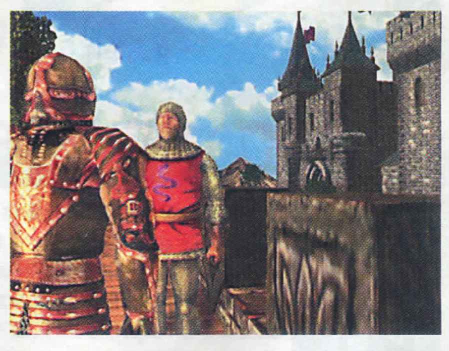
武器和盔甲





在《Ultima IX》裏，武器會分為單手、雙手、長柄、遠程及毆鬥武器五種基本類型，而武器總數共有40多款，當然包括一些含有魔法效果的攻擊武器。另外，各式各樣的盔甲亦是《Ultima IX》的特色之一，而一套盔甲將會細分成頭、軀體、大腿、小腿、上臂、下臂七個部份，這樣玩者可以穿上一套由不同盔甲部件組合成的盔甲，其中亦有持有魔法效果的盔甲。

八環魔法



魔法的使用當然亦是《Ultima》系列重要的一環。《Ultima IX》會採用傳統八環魔法系統，以及不需要藥材或MANA的直系魔法。當中的魔法可分為地、風、火、水及靈氣五種屬性，而每種魔法都會有八個環(LEVEL)。今集的八環魔法系統將會有點改變，以前每次使用魔法都要持有一定藥材才能施展，但今次藥材只會在魔法登記在魔法書時才需要，而之後每次使用都只會消耗MANA。此外，聖者依然擁有調製魔法藥劑的能力，而藥劑的功能依舊不變。



撰文者：山寺良牙



美麗的回憶再現眼前

Refrain Blue

製造商：ELF
發售日：11月26日
價格：8800日圓
類別：NOVEL(18禁)
系統需求：Windows 95／98

推出過《同級生》系列、《龍騎士》系列的著名美少女遊戲的廠商ELF，今次終於向「電子小説遊戲」進軍，名字為《Refrain Blue》。遊戲開端故事發生在本編故事的七年前的夏天，當時主角「松永善博」來到一個名叫「蜻蛉」的海岸，在該處遇上他命中注定的女性，該女孩名叫「深景」，而二人遇上後，就過了一段開心但短暫的時光；回到現在，今次主角變成東陽學園的Summer School的旅遊車領隊，亦因為今次事件而令他再次回到這個回憶的海岸，當然亦拗起主角的回憶，而今次加上東陽學園的學生們，究竟會與主角渡過一個怎樣的時光呢？

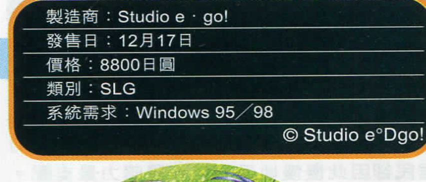
今次ELF的最新作《Refrain Blue》將會由「門井亞矢」作人物設計及描畫原畫，相信單只是見到圖中人物便已覺得魅力四射；此外遊戲亦會以Full Voice、Full Color表現出來，若果玩家所用的顯示卡及顯示器有番咁上下的話，該會靚到暈；加上是全配音的關係，該能令玩者能更投入遊戲世界內。











撰文者：山寺良牙

中式加日式是甚麼？

紅淚

製造商：Studio e · go!
發售日：12月17日
價格：8800日圓
類別：SLG
系統需求：Windows 95／98

推出過著名美少女戰略遊戲《Castle Fantasia》的電腦遊戲開發公司——Studio e · go!，終於再次有新作推出，而且是亦戰略遊戲名叫《紅淚》。故事發生於800年前某個國家，而該國家看上去十分似中國風味，當時該國的王子與一位神(該是夫神吧！)墮入愛河，可是該神的姐姐，名叫「炎帝」由於因此事太過嫉妒，所以對他們二人並不友善，後來炎帝更向傷害了他妹妹的王子下咒，説算是投胎轉世多少次也會殺死他！之後時光流逝……那之後的事就得玩下去才説。

遊戲基本系統與戰略遊戲《Castle Fantasia》差不多，也是「格仔式」的戰鬥場面，不過今作在戰鬥方面會下了不少工夫，特別在出招時會有POP UP式的動畫出現，令遊戲更具刺激感；至於人物方面，設定十分「中國化」(或可說是「中國風味」)，在日本美少女遊戲中來説，可説是十分少有，相信除了喜歡中國文化的日本人以外，連：台灣的玩家、香港的玩者、中國的同胞們，也會對這充滿中國風味的日本美少女幻想模擬遊戲感興趣吧！(希望中國當局方面不會因人物設計太過性感而禁／取替吧！)









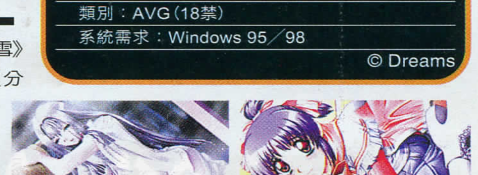
撰文者：山寺良牙

再重新推出？ 真．瑠璃色之雪～回首的話就在身邊～

製造商：AILE
發售日：予定2000年2月
價格：8800日圓
類別：AVG（18禁）
系統需求：Windows 95／98

這並不是假像，這個在Sega Saturn上所推出的美少女冒險遊戲《瑠璃色之雪》（18才以上推獎），真的移植至電腦版上，故事、系統方面會與以往版本完全沒分別，分分鐘可以拿著以往的攻略本便可以完成電腦版的結局。那麼還再次介紹有甚麼用？若讀者認為不想看的話不介意，不過對於這遊戲的電腦版的玩家，仍是介紹一下，首先在人物設計方面，有一部份人物會全新再設計過，另外舊有人物的設計亦會作小許改動；而電腦版亦會採用FULL VOICE，對於玩過舊版感覺不足的玩家相信會有一定安慰；不過要留意今作電腦版是「18禁」的，所以在購買和遊玩時可要小心，一不小心可能觸犯法例，又或者被家人罵。



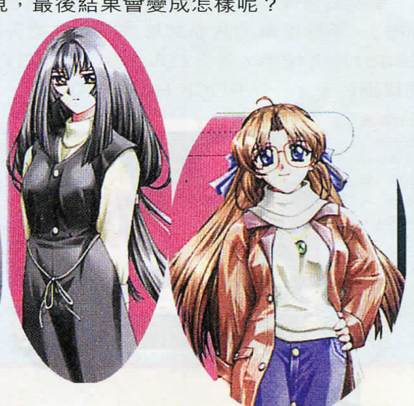




至於還未曾認試過此遊戲讀者，今次借機再簡單回述一下故事。主角剛搬到一家傳聞鬧鬼的家，後來主角在屋內找到一個被封著的壺，一打開便發覺有位名叫「瑠璃」的雪女被封印著，而且她的記憶完全喪失，結果亦因此與主角開始其同居生活，當然這事亦有很多其他女孩不知道，而其後某次，一位瘋狂科學家一直調查主角，結果後來發覺了主角床下的被封印著的壺；另外亦因此事又有妖怪獵人出現，最後結果會變成怎樣呢？









撰文者：山寺良牙

《REVIVE…～蘇生～》定還是《ECHO NIGHT》電腦版？

ECHO

製造商：Heart Cover
發售日：未定
價格：未定
類別：NOVEL／AVG（18禁）
系統需求：Windows 95／98

今次F & C再以另一個新牌子名「Heart Cover」來推出另一隻新的小說式冒險遊戲《ECHO》，真的不知是否不甘後人而又推出類似的小說式冒險遊戲，而且感覺上亦好像今期本人剛做完的遊戲攻略《REVIVE…～蘇生～》，為何本人會這樣說呢？看下去便會知道。

故事說主角某一次如常睡覺，不過發覺當他醒來時，房間是照舊沒分別，可是不知道他身在何處，起來時手有一陣劇痛，接下來便不記得自己是誰。主角喪失了記憶，再者因地震被封閉在地下空間，該怎樣才能逃脫呢？後來在尋找方法離開時，遇上同是尋找出路的女孩，之後便一起行動。

不過遊戲中並不是這般簡單，也有不少的難關要破，例如：漏水、火災、有大群老鼠出來襲擊……等，而且這些事件亦會與女孩們有重大的關係；出場的女孩除了有主角未婚妻外，亦會有很多經過重大事件後而喜歡上主角的女孩，也會有一些十分成熟的女性出現，到最後主角能否勇破所有難關，讓所有女孩及自身能回到地面上呢？





TEXT：時雨

餓狼 MARK OF THE WOLVES

新世代《餓狼傳說》開幕！

推出日期：11月尾
生產商：SNK
類型：FIG



《餓狼傳說》系列的第9代終於登場！今次它恢復採用2D格鬥形式，遊戲基板亦由上集的「HYPER NEO GEO 64」改回使用「MVS」，不過遊戲的故事背景卻來了個翻天覆地的大革新，因為今集的故事是發生於傑斯(GESSE)死後10年，登場的人物除了TERRY外，其他都是全新人物！而「新生餓狼」的主角，是傑斯的兒子——ROCK HAWARD！



■ 左面的就是新主角ROCK。他和TERRY一樣有類似「BURN KNUCKLE」的招式？



■ 人物選擇畫面。10年後，TERRY剪短了頭髮，也不戴帽子了。

序

在收到這封邀請信的那天起，少年一直都很迷茫。「KING OF FIGHTERS」——一個匯集了全世界格鬥家於一堂的格鬥技祭典，但在主辦者傑斯．候活頓謎一樣的死後，就再沒有舉辦過了。少年將邀請信重讀一遍——

「～正式通知～
『MAXIMUM MAYHEM KING OF FIGHTERS』

是次，相隔十年後我們決定再次正式舉行KING OF FIGHTERS，現誠邀前度優勝者的你為冠軍防衛戰而出戰。同時，希望與你一起的洛克先生也可以一同參加是次大會。另外，今次大會我們準備了比上次更豐厚的獎金，而主辦者即我們的當家亦準備了一份特別的優勝獎品，那是有關洛克先生的母親大人一事……現只可透露這一點點，詳細的內容將在優勝後全部說明，期待有好消息回覆。

HEINLEIN家執事亞諾度．些巴斯查」

少年讀完了所有內文後，跟那個正在收拾行李的男人說：「好……決定了。」「是嗎？哪你想怎辦？」「去第二南鎮的車票，買夠兩張吧，TERRY。」

新餓狼，新作風——系統篇

《餓狼 MARK OF THE WOLVES》和以往《餓狼》作品的最大分別，相信是在於它廢除了《餓狼》的代名詞之一——「多線移動」，成為完全單線的2D格鬥遊戲，而在同時它亦加入了兩個新系統，現在立刻為大家介紹。

JUST DEFENCE

如果玩者在敵人的攻擊擊中自己之前一瞬間才進行防禦的話，自己的人物會發出藍色的光，代表「JUST DEFENCE」成功。這時玩者的體力會稍為回復。當然，用此法抵擋敵人的必殺技亦可以避免自己體力被削去，一舉兩得。「JUST DEFENCE」在地上和空中均可進行，能否用得其所，相信會是高手之間決定勝負的關鍵。



■ JUST DEFENCE成功的一瞬。玩者要留意一旦失敗可是很危險的！

T.O.P. SYSTEM

《餓狼》系列的另一特色，是在體力餘下不多的情況下(俗稱紅血)戰鬥能力會獲得提升，例如可無限使用超必殺技等。今集《餓狼 MARK OF THE WOLVES》將這系統進行了改良，這名為「TACTICAL OFFENSIVE POWER(簡稱T.O.P)」的系統容許玩者在戰鬥開始前，在體力計上選擇一個「T.O.P.」發動的範圍，當戰鬥中體力到達了該水平，「T.O.P.」就會自動發動。而發動時將有以下的優點：

1. 攻擊力增加
2. 體力回復(至發動範圍的最高點)
3. 可以使用專用攻擊「T.O.P. ATTACK」

「T.O.P.」的發動範圍約佔體力計的三分之一左右，可以設定的位置有頭、中、尾三部份。例如玩者將「T.O.P.」設定為「體力計頭」的話，在戰鬥一開始就會進入「T.O.P」狀態了！另外，如果將T.O.P.發動範圍放在體力計中央，即使體力降至低於此範圍，只要用前述的「JUST DEFENCE」回復體力，就可以重新發動「T.O.P」！實在是一個充滿靈活性的設計。



■ 設定T.O.P.發動範圍(T.O.P.SET)

■ T.O.P發動中！留意體力計變成了紅色

■ T.O.P. ATTACK爆發！其威力非常強大

POWER UP的三個時機

頭

一開始戰鬥就立即POWER UP，適合喜歡積極進攻的玩家。

中

進可攻、退可守，在體力餘下2/3左右時發動，安定型？

尾

一直以來採用的方式，在體力餘下不多時發動，喜歡「一發逆轉」的人適用。

登場人物

ROCK HOWARD（洛克・侯活頓）

17歲。由TERRY收養了的傑斯的遺孤。年幼時母親因病而去世，對於沒有拯救過母親的爸爸傑斯一直都懷恨在心，但諷刺的是他完全承繼了父親那種天賦的格鬥才華。今次他為了找尋去世了的母親的真相而決定參加「KING OF FIGHTERS」。



■「DOUBLE烈風拳」！ROCK也會使用傑斯的絕技？

TERRY BOGARD（泰利・波格）

35歲。10年前和傑斯決一勝負後，在命運的安排下他遇到了傑斯的兒子洛克。他倆一同離開了恢復和平的南鎮，開始了沒有終點、沒有目的地之旅。旅程中，他將自己平生所學全數教導洛克，並指示洛克動搖的內心所應走的方向……10年後的今天，他為了要解開新一屆「KING OF FIGHTERS」的謎團，再度出戰！



■大家熟悉的「BURN KNUCKLE」，TERRY在10年後實力不減！

金東煥

20歲。跆拳道的高手金甲煥（前譯：金家藩）的長男。和父親做事認真的態度相比東煥的性格可是完全相反，常常偷懶不回道場練功。但他卻有極有天賦的格鬥悟性，能使出我流且充滿變化的招式。



■哥哥金東煥使用的是雷屬性攻擊

金在勳

19歲。雖然身為金甲煥的次男，但在甲煥的門生之中，他比誰都要更努力。他是那種可以連飯也不吃，只為練功的人。在努力的成果下，他終於練成了父親的奧義「鳳凰腳」。其性格比其父更熱愛正義，絕不容許「惡」的存在。



■弟弟金在勳則是火屬性，燃燒吧！



■牙刀使出豪快的突進技！

牙刀

26歲。牙刀是一名高傲的獨行俠，為了擊敗曾迫死了母親的父親，他正在追尋更強大的力量——究極的拳法。為此他不斷在世界各地進行武者修行。性格自信的他，不管對手是誰都絕不會退縮。至於他的其他經歷均不明，只知他應該不是中國籍。



B. JENET（巴・積力）

19歲。她是世界有名的財閥——巴家族的獨生女，自小就過着極之充裕的生活，但她經常在想：「到底自己為何而生？」為了找尋生存的意義，她成立了義賊集團「LILEIN NIGHTS」。而她的下一個目標，是要得到「KING OF FIGHTERS」龐大的獎金！



■看似是跳躍踢落系攻擊，輕盈的她攻擊力會不會較低？

KHUSHNOOD BUTT（古士活・畢特）

40歲。他是極限流巴西支部的門生。在仍是一名格鬥新手的時候，他曾經挑戰過坂崎獠，結果當然是慘敗收場。經此一役後，他明白到自己實力不足和極限流武術高深莫測之處，於是決定到極限流拜師學武。經過不斷的努力，現在他已成長為極限流的師範，實力僅次於坂崎獠。



■虎煌拳！在坂崎獠退隱後，古士活就是極限流最強者

北斗丸

14歲。自小就在深山內認真地修練不知火流忍術的小男孩。但當他步入了青春期後，使開始出現許多煩惱。「到底自己的忍術有多強？」「外面的世界是什麼樣子的？」最後他下定了決心，要下山到大都會裏闖闖！而他第一件碰到的事物，正是「KING OF FIGHTERS」的宣傳海報！



■不知火流刀法？不過他用的只是木刀

雙葉螢

16歲。身邊帶着一頭小貂鼠「ITOKATSU」的她是個經常到處流浪的女孩子。在6年前發生的一次事件中，她的母親被人殺死，而父親和哥哥亦不知所蹤。由於聽聞在格鬥大會中有一名貌似她哥哥的人出現，螢於是決定自己也要參加今次比賽。



■螢的飛行道具。她會不會有像《侍魂》中NAKORURU般的「鷹物合體攻擊」呢？（笑）

TIZOC（鷹面人）

27歲。自從出道以來就未嘗一敗，站在摔角界頂點的他一直是孩子們心目中的英雄。但有一次他被一名謎之挑戰者所擊敗，之後他便完全失去了自信。幸好在孩子們的支持和加油聲中，他終於能夠回復過來。事隔2年，鷹面人復出的最初舞台，正是「KING OF FIGHTERS」大會！



■摔角的基本技「倒頭椿」

KEVIN RIAN（奇雲・邦爾）

37歲。由於上星期好友被不明來歷的人所殺，奇雲一直為此耿耿於懷，但這天好友的兒子馬奇突然在他面前出現。「你就是奇雲叔叔？求求你，一定要替爸爸報仇……！」「叔叔也想幫你，但我也不知道是誰幹的呀。」「我知道啊。」「什麼？當真？！」就是這樣，奇雲和馬奇踏上了前往第二南鎮之旅……



■記得BLUE MARY也是姓RIAN的，難道他們之間有親戚關係？



■喜歡危險的危險人物——FREEMAN

FREEMAN（自由人）

24歲。他人生大半時間都在危險的貧民區中渡過，在裏面他唯一得出的結論，是「在與死為鄰之時，才能夠感受到自己正在生存。」為了滿足自己這份欲望，他只有不斷戰鬥，「是生、是死？」這就是他最快樂的時刻。由於聽聞在格鬥大會中有一名最強最惡的魔人，自由人心中燃起未曾有過的興奮，決定參戰……

TEXT：時雨

推出日期：11月預定
生產商：NAMCO
類型：STG

CRISIS ZONE

拿輕機槍大肆破壞的快感！





◆作戰目標有共有3個，玩者可自由選擇

自從SEGA沒有再推出《VIRTUA COP》的續集後，《TIME CRISIS》系列就順理成章地成為近年業務用槍GAME的一哥，唔信的話各位可以落吓港九各大機場，幾乎每一間都會有《TIME CRISIS II》的蹤影。不過這隻GAME推出已有一段時間，正當大家都已玩到滾瓜爛熟，開始有些厭之際，它的續集《CRISIS ZONE》又快將推出，槍GAME迷要儲定彈藥了！

「腳踏回避系統」依然健在





◆危險！敵人已經瞄準你了！立即回避吧！



◆今集玩者拿着個無敵盾牌，不用再找掩護了

《TIME CRISIS》的一大特色，是除了要用槍攻擊敵人之外，還要在適時放開腳踏來回避敵人的攻擊和上彈，今集《CRISIS ZONE》繼續保留了這個系統。每當玩者感覺到有危險，或者在敵人身上出現紅色的計時器(代表他的攻擊一定會命中玩者)的時候，就應立刻放開腳踏以舉起盾牌防禦，這時玩者的機槍亦會自動上彈(點解一手揸盾一手揸槍都仲可以有手上彈？)，千析唔好以為有機槍就大哂啊！

手槍？過時喇！今次我們用輕機槍！

一直以來槍GAME內玩者使用的都是手槍，子彈通常只得6至8飛，但遊戲的難度卻要求玩者的開火速度如機槍，真係上彈上到手軟。終於，今次《CRISIS ZONE》中玩者可以使用輕機槍了(好嘢！)，它每上彈一次就有40飛子彈，「上彈上到手軟」將會成為歷史，取而代之的是「開槍開到手軟」，因為支槍上面有震動器，絕對是震到飛起！

◆各位在照片看不到，但支槍係會震的！

激光瞄準器

玩者今集身為飛虎隊的成員，開槍要夠狠之餘仲要夠準，否則很容易傷及無辜。所以今集的一大改良，就是玩者的槍上裝有激光瞄準器，要知道自己會射到邊就一目瞭然喇！因此相信即使是槍GAME的初哥也可以玩得很高興。

敵人有HP？

無錯！細心的玩者可能已經留意到每個敵人的頭頂都有支能源棒，這即是說他們不再是「一槍死」，而是要三四槍才可以將之收拾……當然喇，你揸住個支係輕機嗎！世上無咁便宜嘅事嘅……為了增加難度同真實感，今次敵人仲非常敏捷，識得避開玩者的子彈添！絕對可以挑戰玩者的反應和耐性。



◆第一關BOSS，輕機大戰坦克車



◆第二關BOSS是個懂「舞空術」的傢伙

潮流興互動

俾得各位揸機槍，無非都係想大家可以亂槍掃射破壞一番，發洩一下平日的悶氣。所以NAMCO在設計場景的時候，特別將裏面的物件設定成可以和玩者互動，例如當玩者開槍射書店內的書架時，上面的書就會被射到散落一地，架上亦會留下玩者的子彈孔，總之就係經常都會有碎片橫飛的情景，好鬼似啲港產警匪片咁，爽！



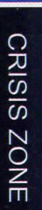
◆打碎玻璃？沒問題！



◆書本橫飛……加埋慢鏡就好吳宇森FEEL……



◆躲在石膏像後是沒有用的！



Text：綠毛小春

街頭GAME霸王 ZERO

直擊！東洋新作發表會！

SEGA最近有個小型GAME SHOW，發表幾隻新GAME俾過業內人仕睇！新作分別有：《VIRTUA NBA》、《POWER SMASH》、《18 WHEELER AMERICAN PRO TRUCKER》、《FIRE CHANNEL MARS TV》。

其中《VIRTUA NBA》係由大熱足球GAME《VIRTUA STRIKER》系列開發者開發，相信可以帶起籃球遊戲熱潮；《POWER SMASH》就係一隻網球遊戲，以NAOMI基板開發；而《18 WHEELER AMERICAN PRO TRUCKER》就係職業系列第五彈，今次玩大貨車，而且聽講個機身仲會有震動功能咁話。最後隻《FIRE CHANNEL MARS TV》就係一隻類似《肥腰大盗》之趣味板。






■《VIRTUA NBA》可唔可以帶起籃球遊戲熱潮呢？

幾時有得玩？

根據可靠線人提供，《SNK VS CAPCOM》(暫稱)將會於明年3月推出，不過都要開發得順利先至可以於呢個日期見街；另外KONAMI線人就話俾小弟知《DANCE DANCE REVOLUTION 3RD MIX》海外版會同日本版唔同，有三首獨有歌咁話，不過唔好以為係多三首歌，只不過係日本版權問題所以要換歌……仲有就係《SLIENT SCOPE》將會續集名為《Dark Silhouette SLIENT SCOPE 2》(暫稱)，而今次最大特點就係可以兩部機Link埋嚟玩，玩落都幾有合作性，仲有個二人對戰模式，值得推介；暫時就有試版可以俾大家玩，不過好似要到下年3月先至會正式推出。

而呢個月排有《DEAD OR ALIVE 2》(已見街)、《F355 CHALLENGE TWIN》同《OUT TRIGGER International Counter Terrorism Special Forces》以及《餓狼MARK OF THE WOLVES》會返貨；暫時已確定都係呢幾隻，有進一步資料再同大家講啦！








■《餓狼MARK OF THE WOLVES》月尾有得玩！

行貨水貨唔同貨！

剛剛見街的呀奶——《DEAD OR ALIVE 2》有1 on 1同2 on 2兩個模式就係人都知，但係今次TECMO都可以話好醒目，事關日本版「暫時」只可以玩到1 on 1；而香港原裝行貨就可以立即玩埋2 on 2，實行以行貨至上！不過話時話，會唔會有香港版回流返日本呢？

有時做生意真係好難做，好似今次咁……入水貨要先俾錢無得退，所以今次《DEAD OR ALIVE 2》就有好多老闆都因為水貨會早幾日而決定入水貨，點知行貨貴少少但係又多個Mode俾人玩，真係左右做人難哩D老細……



■入行貨板可以即刻多個模式

摔碟摔到BUG……

最近Konami方面收到唔少投訴話《beat mania 5th MIX》個INTERNET RANKING有問題於是乎小弟就到達收風，結果原來係有部份基板真係有問題。而個問題就係玩完EXPERT MODE之後原本係可以得到一個PASSWORD用嚟登記INTERNET RANKING，部份有問題基板個計分系統會計少一首歌，所以就當係STAGE FAIL而唔會出個PASSWORD俾你。如果閣下玩《beat mania 5th MIX》出現呢個問題，麻煩通知一聲場務員，等個機舖老闆可以作出更進。

今年新作多！

GAUNTLET LEGENDS

版位有限長話短說，KONAMI線人話俾小弟知開發部正開發《DRUM MANIA 2ND MIX》，暫定隻GAME會12月中旬推出；《DDR SOLO 2000》亦都同時開發中，不過推出日未定，兩隻GAME都係照舊用96年出品之573基板。SNK方面就會推出《GAUNTLET LEGENDS 2》之ARPG遊戲，上集就由Atari(雅達利)開發，傳聞今作會由SNK自己開發，不過現階段都係傳聞，仍未確實。




■《GAUNTLET LEGENDS》反應一般，唔知續集會唔會反應好D呢？

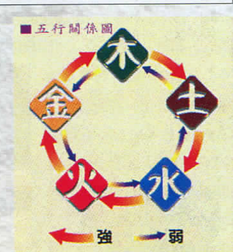
TEXT：時雨

完全天竺旅遊指南！

戰鬥基本知識

人物與攻擊的屬性──五行

「五行」，是中國古代相傳形成世上萬物的五種元素，分別是「金」、「木」、「土」、「水」、「火」，它們之間是相生相剋的。而在《西遊記》中，幾乎所有人物和法術本身都有一個屬性，玩者在使用法術時，必須考慮法術和目標人物之間五行的關係，例如用木行的法術來攻擊土行的人物，威力會上昇；相反，攻擊金行的人物威力則會下降。不過普通的物理攻擊則不在此限。



西遊記
さいゆうき

PS
製造商：KOEI
售價：6800日圓 發售日：發售中
容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK
SLG／MEM／1P／對應Dual Shock、PocketStation

地形效果

物理攻擊的威力和敵我雙方的高低位置有莫大的關係：從高處攻擊低處的敵人時，威力會增加；相反從低處攻擊高處的敵人，威力則會降低，因此玩者應盡量爭取戰場上有利的位置。另外，攻擊敵人的側面或背面時攻擊力亦會增加，有多餘的移動力時，玩者不妨盡量繞到敵人背後去攻擊。


■除非敵人有後眼，否則打背脊永遠有着數

善用地圖上的機關

看起來平平無奇的地圖，其實經常暗藏乾坤。許多障礙物如樹木、岩石等原來是可以破壞的(將游標移至這些物件上會顯示「破」字)，而破壞的方法有二，一是利用神獸變化時產生的爆風，二是利用廣範圍攻擊法術，在攻擊敵人之時順便破壞它們。有時候，在破壞了的障礙物內更會出現寶箱！玩者只要用「操作」指令就可以將之打開。「操作」還有許多其他用途，例如將獨木橋拆掉、或者啟動開關掣等等(將游標移至這些機關上會顯示「操」字)，玩者可以慢慢發掘。



■一有可疑的地方不妨試試

神將召喚

三藏法師本身只是人類，和其他妖怪同伴相比實力自然差一大截，不過三藏法師可以召喚出強力的「神將」來幫忙。在神將出現期間，三藏可以使用該神將獨有的法術來攻擊敵人(不用消耗MP)，神將本身對己方其他成員亦會產生各式各樣的效果，例如攻擊力增強、移動力增加等。不過要留意每次召喚神將只會維持3個回合，之後就會消失掉，需要重新召喚。



西王母

五行屬性是木的神將。她在每回合結束時會替己方全員回復少量HP，距離三藏越近回復量就越多。使用的法術為「二龍劍」，在攻擊之餘還帶有「魅了」(即混亂)的追加效果。

哪吒太子

火屬性的神將。他手中的「火尖槍」能同時貫穿兩個敵人，並有增加全體隊員物理攻擊力的支援效果，如無意外應是實用度和使用頻率最高的神將。



感應仙姑

她是五行屬土的神將。在每個回合結束時她會回復己方全員的MP(三藏除外)，她使用的法術是「乾坤弓」，可以攻擊遠距離的敵人。



炳靈公

他的五行屬性是金。在他出現期間可以增加全體隊員的物理防禦力，最適合在混戰時使用。他的專用法術「莫邪寶劍」的攻擊力是五神將之中最強的。



二郎真君

五行屬性是水。他可以增加隊員們的移動力，並可以令三藏浮起，避開一些危險的地形。使用的法術「三尖刀」可以攻擊廣範圍的敵人，是效率非常高的神將。

神獸變化

玩者隊中除了三藏之外，其餘的隊員本身都是稱做「神獸」的妖怪，他們在有需要時，可以變身回到原來的形態，這就是所謂的「神獸變化」。變成神獸後，牠們的HP會加倍，而且可以使出強力的「神技」，令戰局變得對我方有利。不過使用「神獸變化」時要注意幾點。第一、同時間我方不能有多過一隻神獸存在；第二、每次變身和使用「神技」時均要使用一定數量的「神獸力」(顯示在畫面的左上角)，神技的威力越高，使用的「神獸力」也越多，當它降至0時，變身就會被解除。「神獸力」是用完即止的，不可能回復，因此玩者要好好選擇使用的時機；第三、變成神獸後，將不能使用普通的攻擊，亦不能使用法術和藥丹，更不可以回復HP(西王母的回復HP支援效果除外)，因此玩者不宜太勉強，在適當時候變回人形亦是十分重要的戰術。

主要同伴介紹



豬八戒

夢想成為全國知名廚師的豬八戒，人如其名，擁有肥豬一般身型的他最擅長物理攻擊，其武器「馬鍬」的威力比孫悟空的如意棒更勝一籌，而特技「九尾閃」更能一次過攻擊面前的三個敵人。他的動作雖然慢，但HP卻奇高，最適宜在前線作「人肉護牆」。變身成神獸「天崩巨豬」後，攻擊力和防禦力都會進一步提升，是值得信賴的傢伙。他的五行屬性是「土」。



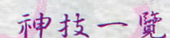
神技一覽

技名	修得等級	屬性	效用
穿牙	-	土	用尖牙貫穿敵人
地碎蹴	-	土	踏碎地板，用泥沙攻擊周圍的敵人
壓殺	5	土	跳上高空然後落下踏扁腳下的敵人
豬突衝	10	土	用身體強行撞倒面前的所有人
烈穿牙	21	土	用牙將敵人咬碎
轟地震山踏	26	土	用力踏地引起強大的地震



沙悟淨

在世界各地漂泊的妖怪道士，五行是「水」，使用的武器為有着長射程的「寶杖」。他的物理攻擊力不高，但卻有着很強的法力，因此是個以法術攻擊為主的人物。身懷「水練」的特技，不但在水中可自由移動，只需浸在水裏就能每回合回復HP。他的神獸狀態為「幻蓮河伯」，使用的神技攻擊力不高，但卻可以引起各式各樣的狀態異常。



神技一覽

技名	修得等級	屬性	效用
奔水擊	-	水	發射高壓的水流擊倒敵人
布霜	-	水	將空氣中的水份結成霜攻擊敵人，使他們的攻擊力降低
暗刃	6	水	從暗黑世界召喚刀刃攻擊敵人，並能使之中毒
廣止水封	11	水	放出廣範圍的結界，封印敵人的法術
奈落陷阱	15	水	將敵人掉進奈落深淵攻擊
天瀑布	24	水	用激流將大量敵人沖走

孫悟空

家喻戶曉的妖怪孫悟空在遊戲內應是最平均的角色，他的五行屬於「火」，使用武器為射程、威力俱佳的「如意棒」。除了武器攻擊力高之外，他亦懂得瞬間移動技「筋斗雲法」，可以在戰場上通行無阻。變身成神獸「齊天大聖」後，能使出多種廣範圍攻擊神技，最適合對付普通嘍囉怪物。

神技一覽

技名	修得等級	屬性	效用
五勾爪	-	火	用銳利的爪撕裂敵人
破兜落	-	火	從天上召喚巨大隕石落下攻擊
洪猿叫	4	火	用洪亮的叫聲來攻擊，並能使敵人麻痺
火箭雨	13	火	用如雨一般的火炎攻擊廣域的敵人
怒髮天衝炎	20	火	將激情化作火炎，引起大型爆炸
大身外身法	30	火	分身之術

朱涼鈴

性格頗為任性的她是龍王的女兒，五行屬「金」，使用的武器是一把叫「干將陽劍」的兩面刃。作為女孩子她的體力和攻擊力當然不高，但卻有着隊中最她的回避能力和移動力，特技「貫甲突」更可以攻擊同一直線上的兩名敵人，非常適合作側面偷襲之用。她的神獸變化是「鋼翼飛龍」，可以在空中自由移動，在崎嶇不平的地形上最能發揮威力。





神技一覽

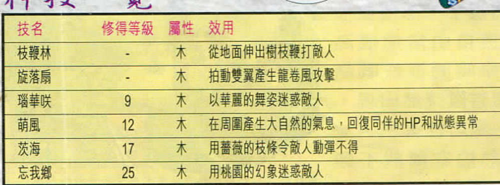
技名	修得等級	屬性	效用
龍牙	-	金	用尖牙將敵人一刀兩斷
鋼尾鞭	-	金	用強力的尾巴將敵人掃跌
烈空刃	8	金	製造出真空狀態，將敵人剁碎
飛鱗	14	金	放出無數的鐵片攻擊周圍的敵人
翔勾襲	18	金	從高空急速降下，用爪襲擊敵人
雷息	27	金	從口中噴出強力的雷電攻擊

桔花公主

含蓄、高貴的木之精靈，她的五行屬性當然是「木」。使用華麗的長弓「芙蓉弓」作為武器的她擁有全員中最高4格的射程，不過由於體力和防禦力都很低，故此比較適合在後方支援其他成員。她的特技是能夠將敵人魅了的「射心矢」，不過成功率不高。她也可以變身成神獸「鳳瑙華蝶」，能使出回復、魅了等多姿多采的神技。



神技一覽



技名	修得等級	屬性	效用
枝鞭林	-	木	從地面伸出樹枝鞭打敵人
旋落扇	-	木	拍動雙翼產生龍卷風攻擊
瑙華咲	9	木	以華麗的舞姿迷惑敵人
萌風	12	木	在周圍產生大自然的氣息，回復同伴的HP和狀態異常
茨海	17	木	用薔薇的枝條令敵人動彈不得
忘我鄉	25	木	用桃園的幻象迷惑敵人

第一章——旅途上的同伴們

序章

在16年前，金山寺的住持法明長老在河邊拾到一名棄嬰，他於是將這名嬰孩收養在寺院內，取名玄奘(或玄娘，視乎性別而定)。某天中午，玄奘在寺院的庭園內做了一個奇怪的白日夢，在裏面觀音菩薩出現對他說：「我現在對你有個請求，你要帶着這枝錫杖前往位於天竺的大雷音寺，明白了沒有？」之後就消失無蹤了。玄奘起初還以為只是個夢，但後來他發現真的有一枝錫杖掉在地上！「原來不是做夢……」

不久，有一名皇帝的使者來到寺內，原來皇帝在夢中也見到觀音菩薩，她說只要派遣一名在金山寺的人前往天竺大雷音寺，就能令天下太平，國泰民安。「這和我的夢很相似。」玄奘心想。於是他告訴長老自己也做了一個同樣的夢，請求由他前往天竺。長老聽後大驚，但他宣布要到明天才決定前往天竺的人選。

翌日，法明長老主動去找玄奘，原來在昨晚他也夢見了觀音，她說玄奘就是前往天竺的人選！起初長老仍有些猶豫，但當他看過玄奘的錫杖後，對觀音的話更是深信不疑了。就是這樣，玄奘正式成為僧侶，法號三藏，開始了他壯大的西域之旅……

第一戰　兩界山

勝利條件：將石上的符取掉

三藏和同行的兩名士兵到達了接近大唐邊境的兩界山。據傳聞前往西域的路上經常有妖怪和山賊出沒，三藏因此有點擔心……突然，一群妖怪真的出現！眨眼間牠們就將保護三藏的兩名士兵殺死了！正當三藏不知應如何是好之時，從山上的岩石內竟傳來一把聲音！聲音的主人叫三藏盡快將石上的符取去，好讓他可以走出來，幫三藏消滅掉這班嘍囉！



■悟空爆石而出！

戰術指南

今關玩者只有三藏一人，要他獨力對付面前的敵人是沒可能的。所以還是乖乖地聽悟空的指示趕快上山吧！三藏過橋後可以用「操作」指令將獨木橋破壞掉，這樣做敵人就要繞個大圈才能追到三藏，玩者於是可以有更多時間對付岩石前的敵人。同樣，開啟途中的寶箱和撕掉石上的符等工作都可用「操作」指令去完成。



■悟空答應過觀音菩薩會保護三藏，但現在又反口，終於……

敵人資料

名稱	數量	LV	HP	MP	五行
大百足	2	1	255	20	木
狂狼	2	1	145	40	金、水
餓鬼	1	1	88	20	土

第二戰　黑風山

勝利條件：敵全滅

在齊天大聖的威力下，妖怪們在一瞬之間就被消滅了。孫悟空被困了500年後重獲自由當然很高興，不過這段快樂時間很快就結束，因為觀音在這時候突然出現，她要悟空和三藏一同前往天竺，並沿途保護他。雖然悟空萬般不願意，但在金剛箍的威力下，他也只好乖乖地聽從觀音的命令。另一方面，觀音給予了三藏多一個任務，就是在旅途上集齊「神將」到大雷音寺去，但觀音沒有說明原因……



■神獸變化的爆風也可以用來攻擊！要好好利用

在黑風山附近，三藏他們遇上了一大群山賊！單靠兩人的力量，應如何對付？幸好悟空身懷「神獸變化」的絕技，在神獸面前，盜賊只是小角色而已！

戰術指南

基本上敵人的主要目標是三藏，會不斷集中攻擊他。由於三藏被擊倒的話就會GAME OVER的關係，所以三藏應該以自己性命為重，一開始便應逃到安全的角落並對自己使用回復法術。至於悟空則應衝入敵人陣中變身為神獸，一方面引開敵人的注意力，另一方面用神技將最接近三藏的敵人擊倒。



■三藏還是保住性命要緊

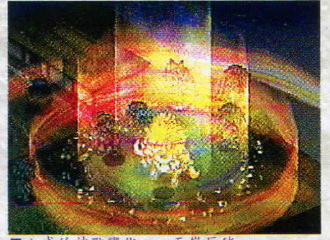
敵人資料

名稱	數量	LV	HP	MP	五行
盜賊	4	2	112	31	金、木、水、土
山賊	2	2	102	36	木、火

第三戰　高老莊

勝利條件：敵全滅

高老莊是三藏離開長安後經過的第一條村莊，在裏面，他們看見有人正在爭執。打聽之下，知道客棧的老闆最近請了一名新的廚師，但那廚師竟原來是一隻妖怪！老闆於是立即將他趕走。三藏覺得那妖怪很可憐，便打算去看看他。這隻叫豬八戒的妖怪知道竟然有人類不害怕他非常感動，但這時突然有一大群妖怪出現，為了報答三藏，豬八戒毅然變身成神獸「天崩巨豬」保護他！



■八戒的神獸變化——天崩巨豬

戰術指南

受到敵人兩面夾擊，一開始玩者的形勢相當不利。這關仍是以悟空的神獸變化為主力，三藏只需找個安全地方躲避(例如屋頂)就行了。至於八戒在今關是NPC，玩者不能控制他，但他有很高的HP和攻擊力，是個可靠的幫手。



■齊天大聖的廣範圍攻擊對付嘍囉最為有效

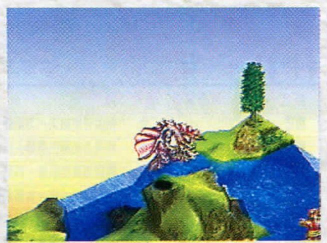
敵人資料

名稱	數量	LV	HP	MP	五行
狂狼	2	3	160	43	金、水
餓鬼	5	3	102	23	土

第四戰　鷹愁澗

勝利條件：擊倒鋼翼飛龍

豬八戒為了感謝三藏「救命」之恩(其實只是給了他一點食物)，決定跟他一起前往天竺。在高老莊內整理過裝備後，一行人繼續上路。在鷹愁澗，他們遇到一個名叫朱涼鈴的女孩子。不過她好像對三藏他們有些誤會，「我說過無論如何也不會回去的，要帶走我的話，就先



■這個小女孩也是神獸之一？

將我擊倒吧！」說罷，便變身成神獸「鋼翼飛龍」！好戰的悟空見狀，欣然接受這場「挑戰」，三藏也拿他沒法……

戰術指南

今關的敵人只有鋼翼飛龍一隻，看似容易，但問題是牠能夠無限地使用神技，又極之擅長打跑戰法，長期戰只會對己方不利。因為鋼翼飛龍的屬性是金，用火屬性的齊天大聖去攻擊就最為有效。在作戰時，玩者最好先遠離牠的攻擊範圍，待飛龍自己送上門。否則，牠就會先攻擊後逃走，難以進行追擊。


■豬八戒這些行動緩慢的角色最好站在原地等敵人飛來

敵人資料

名稱	數量	LV	HP	MP	五行
鋼翼飛龍	1	-	380	-	金

第五戰　落病泉

勝利條件：沙悟淨安全脫離

原來朱涼鈴是東海龍王的女兒，她為了逃避父親為她準備的婚約，於是獨個兒跑了出來，還誤會了三藏是父親派來的手下。解開了誤會後，朱涼鈴要求和三藏一同前去天竺，原因是聽起來好像很好玩……（汗）



■沙悟淨為了救村裏的人冒險前來取水

一行人來到了另一條村莊——陳家莊。在入面，三藏發現除了一個小女孩之外全村的人都睡着了！女孩說這是一名邪惡的仙人的所為，而救醒他們的方法是飲用附近「落病泉」的泉水，還說有個哥哥已經去了取水。三藏聽後，決定要到落病泉走一敞。在那裏，三藏他們發現那名「哥哥」正被妖怪襲擊，救人行動急不容緩！

戰術指南

沙悟淨的LEVEL、HP都很高，基本上不用擔心他會敗陣下來，但玩者仍宜盡快替他解圍，加快過關的速度。方法是將朱涼鈴變身成移動力高的飛龍，直接飛去用神技攻擊悟淨附近的敵人，至悟空則用筋斗雲飛上高地攻擊上面的爬蟲人（牠們的弓箭攻擊十分麻煩），空出一條悟淨脫離的通道。當悟淨逃至地圖中間時，會有新的敵人出現，不過牠們應威脅不到玩者，無須擔心。


■中央通道大混戰……

敵人資料

名稱	數量	LV	HP	MP	五行
狂狼	2	5	175	46	火、木
爬蟲人	2	5	150	46	水
餓鬼	3	5	116	26	土

第六戰　陳家莊

勝利條件：擊倒如意真仙

村民們在飲了泉水後，都已回復健康。為了感謝三藏的幫助，村長送了一些藥丹給他們。而三藏亦順道打聽有關神將的消息，村長說在16年前有一顆流星墜落在村的附近，村民更建了一座小廟來供奉它。果然，在流星的碎片內三藏找到了木之神將西王母，並使她附在錫杖之內。


■終於找到了第一位神將——西王母

在該天晚上，村莊竟然受到妖怪們襲擊！原來「邪惡的仙人」如意真仙知道自己計劃失敗後惱羞成怒。沙悟淨雖然變成神獸和他們作戰，但在敵人的圍攻下，最終也敗陣下來，擊敗如意真仙的重任就要靠三藏他們了！

戰術指南

今關中的敵人包括如意真仙在內，水屬性的比較多，所以玩者應該將八戒變成神獸，以針對其弱點。一直都是隊中負累的三藏由於得到了神將西王母的力量，開始發揮其真正實力。西王母不但可以每回合回復隊員的HP，三藏亦可藉此使用強力的攻擊法術，玩者應好好利用。如意真仙能使用麻痺法術，而跳妖亦可使用「回復」，似乎集中攻擊牠們方為上策。



■如意真仙的絕技「如意勾」，有麻痺的效果

敵人資料

名稱	數量	LV	HP	MP	五行
如意真仙	1	7	270	120	水
狂狼	2	6	182	47	火、金、水
爬蟲人	1	6	157	47	水
跳妖	2	6	133	72	木

第七戰　流沙河

勝利條件：擊倒獨角兒

因為村民知道了沙悟淨和三藏他們是妖怪，所以總是對他們有些避忌。沙悟淨對此十分介懷，但三藏指出是人類或是妖怪沒有關係，只要保持一顆善良的心就行了。沙悟淨被這番話打動，於是決定加入成為三藏的同伴。


■獨角兒口中的「大王」到底是……？

三藏一行繼續前進，當他們正在渡過流沙河之時，妖怪獨角兒突然出現，並把三藏捉着了！「嘻嘻！收獲真豐富！大王一定會誇獎我的！」。但悟空和其他同伴當然不會讓牠得逞！

戰術指南

三藏的開始位置和同伴們距離很遠，因此玩者應以合流為最優先目標。悟空可使用筋斗雲、涼鈴則可以變身成飛龍去支援三藏，而三藏本人要召喚西王母來補充HP。和上一關同樣，玩者宜先消滅懂得回復之術的跳妖，然後才集中攻擊獨角兒。



■在惡劣的地形下飛龍最能大派用場

敵人資料

名稱	數量	LV	HP	MP	五行
獨角兒	1	8	320	50	土
大百足	1	7	303	23	木
餓鬼	3	7	130	29	土
跳妖	2	7	140	74	木

第八戰　櫻花原

勝利條件：擊倒地湧夫人

在流沙河鎮中準備好裝備後，三藏他們繼續向西域的邊境——玉門關進發。不過在途中三藏又做了一個奇怪的夢。在入面，一名女子懇請三藏趕快前往北面去救她。大伙兒對這個夢的意見不一，但悟空說他相信這個夢是真的，建議大家立即改向北走。


■趁敵人集中時使用神獸變化

在流沙河北面的櫻花原，三藏他們發現了一名叫地湧夫人的妖怪，她正在欺負幾名樹精靈。悟空他們看不過眼，於是出手阻止！

戰術指南



■地湧夫人的弱點是「木」，西王母的二龍劍正好用來對付她

首先，要留意第八、第九關是連續下去的，玩者宜先在流沙河處改造武器，和購買足夠的道具，以應付之後的激戰。

本關的戰場十分平坦，又沒有什麼障礙物，作戰時會輕鬆一點。不過留意三藏在這種地形較容易受到圍攻，因此他還是退後一點比較好。另外，今關敵人的數目不少，神獸用齊天大聖是個較好的選擇(因為他有較多強力的廣範圍攻擊)。頭目地湧夫人的實力不高，玩者用一輪集中攻擊就可以解決她。

敵人資料

名稱	數量	LV	HP	MP	五行
地湧夫人	1	9	300	110	土
鳥人	2	8	187	60	火
餓鬼	4	8	137	30	土
爬蟲人	2	8	172	50	水

第九戰　夢幻境

勝利條件：擊倒馬哈勒卡

戰勝了地湧夫人後，剛才那幾名樹精靈向三藏他們出手相助道謝。原來她們守護着的這顆大樹，就是櫻花之長桔花公主的棲身之所，不過在十六年前，一支閃電打了在這顆樹上，之後公主就長眠不起了。悟空說既然那女人是在三藏夢中出現的，或許在樹下睡覺就可以在夢中找回她，於是大伙兒便在樹下小睡片刻。當他們醒來時，發現自己已身處夢世界之中！在內面他們找到了桔花公主，不過她正被一名叫馬哈勒卡(マハラカ)的妖怪挾持着！


■通往頂層的路只能容納一個人

戰術指南



■取寶箱的任務就交給涼鈴吧

相當麻煩的一關，因為通往頭目馬哈勒卡處的路只有一條，而且還異常地窄！只要有一隻敵人封住通道，玩者就不能前進了。在這種時候最有效的方法是利用悟空的筋斗雲前往最上層，配合涼鈴的神獸變化，一口氣飛上最上層將馬哈勒卡擊倒！另外在這關裏有一個寶箱，內面載着的是貴重寶物「雷帝之兜」！不過玩者去開啟時要小心，因為寶箱前面的地板是會下沈的，除了涼鈴之外，任何人一旦掉了下去就走不了上來！小心、小心。

敵人資料

名稱	數量	LV	HP	MP	五行
馬哈勒卡	1	10	350	100	水
狂狼	2	9	205	52	金、火
爬蟲人	3	9	180	52	水
跳妖	2	9	154	77	木
餓鬼	1	1	88	20	土

第二章——西域之魔王

在眾人的努力下，總算救出了桔花公主。三藏發現錫杖和桔花公主產生了共鳴，難道……原來金之神將炳靈公真的是在桔花公主的體內！16年前那支落在大樹上的雷電，就是炳靈公。不過現在大家都安全無事，可以鬆一口氣。桔花公主為了報恩，決定要和三藏一同前往天竺！

一行人通過玉門關後，就正式離關大唐進入西域。在面前他們有兩條路可選，一是要經過火炎山的天山北路，二是要經過涼快但陰深恐怖的隱霧山的天山南路。到底應如何選擇？(筆者註：基本上兩邊都走是最好的，否則會取不齊神將和寶物)這時，涼鈴竟見到她的「未婚夫」靈感公子出現！「拜託，說我不在這裏！」之後她就逃之夭夭。靈感公子看起來是個斯文人，在他失望地離開後，涼鈴對大家說千萬不要被他的外表騙到，他內心可是個大壞蛋云云……

第十戰(北路)　瑞光寺

勝利條件：將地上所有血漬抹掉


■用操作指令清理血漬

三藏他們決定走天山北路，在經過高昌的時候，大家都嗅到一陣濃烈的血腥味。打聽之下，知道原來在山上的瑞光寺內不斷有血流出，原因是一名女子因為戀人去世而傷心過度，在葬禮上竟當場割斷了喉嚨自殺！因為強大的怨念，直到現在寺內仍有血流出，還吸引了一大班妖怪在那裏做巢穴！三藏聽後，決定要前往寺裏將那女子超度。

戰鬥指南


■由於是持久戰，炳靈公能發揮極佳的效用。

在這關的敵人是殺之不盡的，因此玩者無須和牠們糾纏，只須考慮如何趕快將血漬抹掉就可以了。血漬共有四處，它們必須由三藏用「操作」指令才能消除，其他隊員要好好保護他。當中最麻煩的是在寺院右上角的血漬，因為附近環境狹窄，很容易被妖怪封死去路，故此宜最後才去抹掉。

敵人資料

名稱	數量	LV	HP	MP	五行
九頭蟲	-	10	261	14	水

第十一戰(北路)　火炎山

勝利條件：擊倒若古沙


■中央的浮石每個回合都會移動一次

在消理好寺內的血漬後，三藏成功替那名死不瞑目的女子超度。為了感謝三藏，她在走後留下了寶物「椿之髮飾」送給他。不久，那女子的父母來到寺裏，他們在得悉女兒已經昇天後都很高興。三藏順道問他們知不知附近曾經有流星掉下，他們回答在15件前，的確曾有一顆星星跌在現今火炎山的山頂上，自始之後該山就不斷在燃燒。看來該處應該會有神將在呢！

火炎山上不止氣候炎熱，而且到處都是熔岩。當三藏打算前去接近流星的碎片時，他腳下的岩石竟被熔岩沖走了！更禍不單行的是，這時妖怪若古沙(ヤクシャ)突然出現，他更要三藏乖乖地將錫杖交出來！

戰術指南



■涼鈴和桔花可變成神獸越過熔岩

這關開始時除了悟空和悟淨之外，其他隊員都身處在島上，動彈不得。幸好涼鈴和桔花都可以變身成神獸離開，但三藏和八戒則要利用那塊浮石渡過熔岩，十分花時間。戰鬥初段由於缺少了三藏的回復法術，加上這關每個回合都會自動扣10點HP，各人需要倚靠藥丹來回復，而召喚西王母亦會有些幫助。不過一旦集齊了人馬，敵人應

不會是玩者的對手，只需注意鳥人的高機動力就可以了。

敵人資料

名稱	數量	LV	HP	MP	五行
若古沙	1	??	???	???	土
狂狼	2	12	227	56	木、火
爬蟲人	2	12	202	56	水
鳥人	2	12	217	66	火
幻道士	2	12	201	127	火、木

第十二戰（北路）滅法處刑場

勝利條件：擊倒黃眉王



■剛剛才解除悟空的石化，現在又被滅法鉢擊中……唉

擊敗了若古沙後，三藏終於取得火之神將哪吒太子，繼續旅程。當一行人到達了滅法國時，三藏突然被城裏的人抓住了！在質問之下，知道原來滅法國的王子在三年前出了家，國王黃眉王為此非常傷心，並下令要將全國所有的和尚都捉去行刑！為了教訓黃眉王，悟空想了一個計劃……

翌日，悟空主動將三藏獻給國王。但在刑場上，悟空竟當眾將黃眉王的帽脱掉，大家發現他竟然是光頭的！原來昨晚悟空偷偷潛進城內，剃光了他的頭髮！悟空取笑黃眉王自己也是個和尚，為何不連自己也殺掉？黃眉王在一怒之下，竟念咒將悟空變成石頭！今次糟糕了！

戰術指南


■召喚哪吒太子來加強攻擊力，以速戰速決

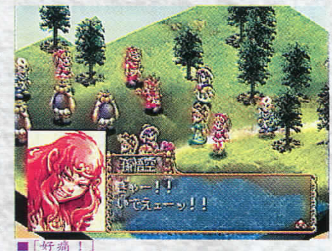
玩者起初的形勢非常不妙，悟空被石化，其他隊員被敵人包圍，黃眉王更懂得使用石化攻擊「滅法鉢」，苦戰是難以避免。首先玩者一定要準備足夠的「解石丹」或「弛縛」法術來解除石化，因為除悟空外，黃眉王還可以使用多兩次「滅法鉢」。之後玩者宜集中攻擊黃眉王，因為今關嘍囉實在太多太麻煩了。可以的話，先用悟空的洪猿叫將敵人麻痺也是個好方法。

敵人資料

名稱	數量	LV	HP	MP	五行
黃眉王	1	15	300	90	火
劍兵	3	14	250	59	木、火、土
槍兵	3	14	240	59	火、木、水
弓兵	2	14	230	59	水、金

第十戰（南路）隱霧山

勝利條件：敵全滅


■「好痛！」

三藏他們決定走天山南路。雖然有傳隱霧山經常有鬼魂出沒，但那裏的居民説沒有這回事，只是有點陰深恐怖罷了。但在山上，涼鈴竟然見到了自己的鬼魂！？不過悟空點醒她説自己的鬼怎可能在自己面前出現！其實，那「鬼魂」是由妖怪變身而成的假涼鈴！突然，假三藏、假悟空、假八戒……等等都出現了，弄得大家分不出真假。這時三藏想到了一個方法，就是念咒起動悟空的金剛箍，會叫痛的就是真的了！三藏再下令同伴立即將假的悟空捉住，沒有行動的人自然就是假的了。分清了真假後，「消滅翻版」行動立時展開！

戰術指南


■保持堅固的陣形迎戰

敵人雖然是我方隊員的翻版，但他們不懂得任何特殊能力，也不會用魔法，所以難以對玩者構成威脅。不過因為玩者是被前後夾擊，在進攻時最好保持一個結實的陣形，以互相掩護自己的背面。神獸以悟空的齊天大聖最好用，尤其是「洪猿叫」，它有使敵人麻痺的追加效果，能暫時減少來自敵人的壓力。

敵人資料

名稱	數量	LV	HP	MP	五行
偽三藏	2	11	151	130	木
偽悟空	2	11	250	59	火
偽八戒	2	11	230	63	土
偽悟淨	2	11	190	86	水
偽涼鈴	2	11	165	76	金
偽公主	2	11	165	115	木

第十一戰（南路）白鹿洞

勝利條件：擊倒虎力道士



■雷公招來的攻擊範圍極大，相當難避

原來這些假貨都是由一些叫六耳猴的妖怪變成的。牠們受了如意真仙的指示，要將三藏捉走。悟淨推測如意真仙和之前的獨角兒是一伙的，另外，之前還有一班人的目的是搶走錫杖。看來三藏一行真的是前途多難呢……

三藏他們前進至比丘國，涼鈴發現在街上的壺裏竟然藏有一個熟睡的嬰兒！原來這是比丘國王的命令，他為了治好自己的重病，竟然用嬰兒的肝來製藥！為了不讓這暴政繼續下去，三藏一行決定去謁見國王，看看悟淨能否治好他的病。

在城內，國王沒有出來見三藏，改由一名叫虎力道師的人接見他們。悟空看出他是隻妖怪，於是用計引他露出狐狸尾巴。虎力道師的身份被拆穿後，急忙逃回自己的巢穴白鹿洞。悟空當然不會就此罷休！

戰術指南



■在這裏可取得第二件雷帝防具

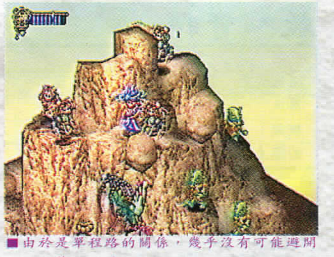
玩者要闖入白鹿洞外，首先要開啟洞內的開關掣，而這任務當然是由有筋斗雲的悟空負責啦！開門後，玩者就可以慢慢消滅附近的敵人。不過要注意虎力道師會隔牆施放強力的攻擊法術「雷公招來」，玩者要有所準備。另外在洞內一角的寶箱內玩者可以找到稀有的「雷帝之鎧」，別忘了去拿！

敵人資料

名稱	數量	LV	HP	MP	五行
虎力道師	1	14	390	180	水
械鬼	3	13	231	74	金
爬蟲人	2	13	210	58	水
幻道士	1	13	208	130	火

第十二戰（南路）金兜嶺

勝利條件：擊倒法拉和亞普沙拿


■由於是單程路的關係，幾乎沒有可能避開敵人的落石陷阱

擊敗了虎力道師後，他乖乖地招認了一切，國王的病是他弄出來的，至於收集孩子們的肝，是為了煉製回復青春的仙丹。不過他説自己也是受到別人指使的！正當悟空想問誰是主謀之際，獨角兒突然出現！在眾人大驚的時候，虎力道師亦趁機「鬆人」！到底他們的主謀是……？

三藏一行來到了金兜嶺。據比丘國王所説，在十幾件前曾經有流星落在這裏。不出三藏所料，很快他們就找到了另一位神將——感應仙姑。但在三藏和她交談之時，突然有一男一女出現，他們是法拉（ヴァラ）和亞普沙拿（アプサラ）。他們的目的，是要三藏交出錫杖！

戰術指南

今關敵人的實力不很強，但問題是地形對玩者十分不利。頭目法拉和亞普沙拿都站在山頂，要上山攻擊他們，就要通過一條由大量嘍囉守衛着的窄路，試問和嘍囉們逐隻單挑要花上多少時間？不只如此，亞普沙拿還會使用魅了法術，敵人在山上又準備了落石陷阱，真是麻煩至極。因此筆者建議玩者用懂飛的隊員(悟空的筋斗雲、涼鈴的鋼翼飛龍和桔花的鳳瑙華蝶)直接對付山上的敵人，而其他隊員則用法術去支援。一旦有隊員被魅了，必須立即用弛縛丹等回復，否則被自己友攻擊是十分十分之痛的！



■千萬別看少魅了攻擊，敵人多打一個，己方少打一個，雙方實力立時改變

敵人資料

名稱	數量	LV	HP	MP	五行
法拉	1	??	???	???	金
亞普沙拿	1	??	???	???	木
械鬼	3	11	215	70	金
爬蟲人	3	13	225	61	水

第十三戰　翠雲山

勝利條件：擊倒鐵扇公主

戰勝了法拉和亞普沙拿後，三藏再次召喚出感應仙姑。三藏問她為什麼剛才那班人會想得到錫杖，他們又是什麼人？感應仙姑說她現在不能回答三藏，因為他們仍未有捨命前進的覺悟。但時機一到，相信觀音會親自相告吧。之後她就消失掉，附在錫杖上了。結果大家仍是一頭霧水，不過可以肯定的是前面的路一定非常難走！



■在這裏變成神獸吧！

在翠雲山上，一行又再次遇到敵人，今次出現的，竟然是牛魔王的妻子鐵扇公主！原來牛魔王想吃三藏的肉，所以叫了老婆去捉三藏回去。悟空聽到牛魔王的名字後，便叫鐵扇公主不如收手，因為牛魔王,可是他的「靚」來的。鐵扇公主當然不肯，還嘲笑悟空被封五百年後竟慘到要做和尚的限班！別說要做「大佬」了！聽了這些話悟空當然是怒不可遏啦！

戰術指南

說起鐵扇公主，當然不能不提她的芭蕉扇。它的攻擊範圍奇大，威力也不弱。基本上玩者只能盡量分散隊形，以減低受傷程度。在地圖中央的高地上有兩隻械鬼，一旦有人在他們下方，就會用落石陷阱攻擊。不過玩者可以先叫悟空用筋斗雲飛上高地上，然後再來個神獸變化，就可一口氣將所有岩石破壞！之後再無後顧之憂了。



■芭蕉扇是鐵扇公主的同義詞

敵人資料

名稱	數量	LV	HP	MP	五行
鐵扇公主	1	17	380	180	火
鳥人	3	16	247	72	火
械鬼	2	12	223	72	金
幻道士	2	16	227	137	水、土

第十四戰　平頂山

勝利條件：擊倒金角

三藏他們走過一大段山路後，終於來到另一個城鎮──龜慈。由於前面的路又再分成兩條，桔花公主於是去找附近的居民打聽一下。結果她打聽不到什麼，只知道有對十歲孖生姊妹走進了深山，到現在還未回來。三藏知道了後，決定前去找她們。

在龜慈南面的平頂山，三藏找不到女孩們的蹤影。突然，有一隻身型龐大的妖怪出現！它就是《西遊記》中鼎鼎大名的金角了(當然，三藏他們仍未知道他是誰)。金角沒說一句話，就和悟空他們打起上來！



■金角的最強攻擊「無量穿」

戰術指南

在龜慈玩者宜先將武器升級，否則將難以應付金角。他的實力應是至今所有頭目中最高的，主要是因為他可以無限次使用神技，而且更是招招「攞命」，全部都可以攻擊極廣的範圍，加上HP高，即使集中攻擊也要費上許多時間，因此玩者的行動不能有錯。首先三藏要召喚哪吒太子來幫忙，以增強物理攻擊力。由於金角的屬性是金，用悟空的神獸齊天大聖來攻擊是最為有效。之前也提過「洪猿叫」不但攻擊力高，而且有麻痺的追加效果，可以有效地阻延敵人的攻擊。接着在敵人的防守力變薄弱後，集中火力攻擊金角，不要讓他有喘息的機會！



■有了洪猿叫的齊天大聖簡直是所向無敵！

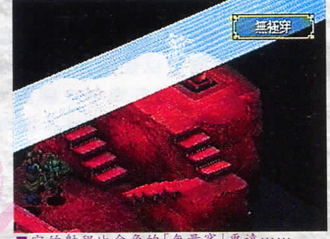
敵人資料

名稱	數量	LV	HP	MP	五行
金角	1	??	???	???	金
食人鬼	2	17	311	26	土
爬蟲人	2	17	240	64	水
幻道士	2	17	234	140	水、火

第十五戰　蓮花洞

勝利條件：擊倒銀角

擊倒金角後，大家發現他(她)的真身竟然是個小女孩！難道她就是失蹤了的小孩？女孩醒後，發現自己回復原狀後非常高興。她說她名叫宋金麗，在八日前她和妹妹銀麗一同來這裏玩。在一個山洞裏，她們發現了一個葫蘆，裏面裝着一些清香撲鼻的水。但她們飲了這些水後，就變大成為剛才的樣子了。悟淨知道她們已經成為了妖怪，而且沒有變回人類的方法，就像他自己一樣。三藏聽後很傷心。由於金麗說銀麗現在仍在洞裏不肯出來，三藏於是決定前去救她。



■它的射程比金角的「無量穿」更遠……

在洞裏，三藏找到了銀麗，不過她仍是處於妖怪銀角的狀態。當銀角見到三藏他們後好像很憤怒，並令葫蘆旁的械鬼將金麗吸進葫蘆內！敵方擁有這樣危險的「武器」，悟空他們如何是好？

戰術指南

今關玩者要勝出，不但要有好的戰術，還要和時間作戰，因為那個葫蘆會將玩者的隊員逐個吸進去！十分危險。玩者有兩個應付方法，一是將葫蘆旁的械鬼擊倒，二是盡快將銀角擊倒，筆者用了第二個方法，因為葫蘆和玩者之間的距離實在太遠。銀角的攻擊方法和金角十分類似，都是以廣範圍的神技為主，如「無極穿」等。她攻略法和金角基本上相同，因為兩人都是屬金的，悟空的神技又可以派上用場。當然，為了縮短作戰時間，哪吒太子也是必需的。



■械鬼會「預告」下一個吸進葫蘆的目標

敵人資料

名稱	數量	LV	HP	MP	五行
銀角	1	??	???	???	金
鳥人	2	18	262	75	火
械鬼	3	18	271	84	水
幻道士	1	18	240	142	水

第十六戰　翠雲山

勝利條件：擊倒靈感公子



■靈感公子是敵、是友？

在救出銀麗後，三藏帶她們兩姊妹回到龜慈。悟淨説最好還是告訴她們已不再是人類這個事實，但三藏始終不忍心……這時，金麗問：「你在擔心些什麼？因為我們變成了妖怪？」原來她倆已經知道了！金麗還樂天地説自己仍是人類，沒有任何改變。三藏見她這樣説，總算安心下來。在見過家人後，金麗説不如她們也一同前去天竺，以報答三藏救命之恩。三藏覺得這未必不是好事(妖怪訓練？)，答應了讓她們同行。

三藏他們經過龜慈的酒家時，酒家的老闆覺得涼鈴很面善，原來靈感公子曾來過這裏，還拿住一幅畫到處問人有沒有見過畫中的女子(即涼鈴)。看來他是個極之糾纏不清的人……

當三藏他們經過翠雲山時，靈感公子真的再次出現。他憤怒地問三藏當日為何要裝傻扮懵，還説涼鈴一定是受到三藏他們欺騙，他今天就要教訓這班妖怪一番！

戰術指南



■地圖兩邊的爬蟲人會利用地形優勢襲擊玩者

這關可以稱得上是隱藏關。因為除非玩者接受酒家的賺錢任務，否則不會無故走回翠雲山吧？無論如何，以玩者現在的LEVEL，基本上無可能會敗陣。敵人之中這靈感公子在內屬水的比較多，因此用豬八戒的土屬性神獸攻擊十分有效。玩者也可以利用高地上的岩石來攻擊地面的敵人。

敵人資料

名稱	數量	LV	HP	MP	五行
靈感公子	1	17	460	160	水
狂狼	3	16	257	62	木、水、金
爬蟲人	2	16	232	62	水
九頭蟲	2	16	315	17	水

最後靈感公子被眾人打敗，但他仍然死心不惜，説要和公主同生共死云云……總之就是肉麻到震！涼鈴當然不會理他，還説：「你本身的存在已是極之令人不快！三藏也是這麼認為吧？」這時三藏可以回答是或不是。如果答不是的話，遲點靈感公子就會成為同伴之一！所以做人還是留點餘地好……

第十七戰(北路)　黃風嶺

勝利條件：擊倒黃風怪



■黃風怪只要一找到虛位就會使出「三昧神風」

三藏他們離開龜慈後，選擇了北面的路徑繼續上路。在經過黃風嶺時，三藏見到地下埋了幾塊大石，八戒説這些石頭和旁邊的一塊有字的地台是連在一起的，只要有人站在那裏，大石就會昇起。站在上面的人越多，昇起的大石也越多，十分有趣。在這時，牛魔王的手下黃風怪帶着一班盜賊出現在三藏他們面前，他的目的和其他妖怪一樣，都是要把三藏捉去！


■在石陣處混戰



戰術指南

黃風怪的絕技是三昧神風，它不單止射程極遠，攻擊力亦不低，最麻煩的是它有麻痺的追加效果！不過，玩者可以利用地面那幾塊大石做掩護，以抵擋着強風。方法就如前述一樣，只要派人站在那塊有字的地台上就行了(筆者按：有兩塊大石應已足夠)。之後玩者可以在大石後以逸待勞，慢慢將一批又一批的敵人消滅，並等待黃風怪自己送上門。不過要留意大石雖然可以擋風，但卻不能擋開山賊的箭(！)，所以別以為背向着大石是完全安全的！

敵人資料

名稱	數量	LV	HP	MP	五行
黃風怪	1	20	460	290	金
盜賊	4	19	287	48	火、木、水、土
山賊	4	19	277	53	火、水

第十八戰(北路)　萬壽山

勝利條件：擊倒鎮元子


■鎮元子的特技是每回合回復MP

越過了黃風嶺後，一行人到達另一個城鎮庫車。大家在這裏過了一晚後，在翌日早上又準備再次出發。不過涼鈴卻發現桔花的身體很不妥，雖然還有呼吸，但卻她的身體非常冰冷，又不能起床，連懂得醫術的悟淨也沒有法子。這時八戒説他或許幫到桔花，因為他的師父鎮元子就住在附近，他是個藥的專家，所以一定會有辦法救醒桔花。

三藏他們到了鎮元子住的萬壽山，在他的庭園內有一顆果樹。悟空想摘幾個來吃，但八戒阻止他，因為這是師父極之珍惜的果樹！這時候鎮元子來到，在八戒解釋過桔花的病情後，鎮元子説治療的方法很簡單，只要給她吃個人參果就行了，而他們旁邊這顆就是人參果樹！不過由於人參果是天界的東西，本不應在人間上出現，所以也格外珍貴。鎮元子説如果他們想拿，就首先要和他來場比試！

戰術指南



■「吸精根」的攻擊範圍不大，可以用分散隊形來避免受傷

當悟空想去摘人參果時，記得要選擇「田田」來阻止他，因為這選擇和鎮元子會否加入做同伴是有關的。

別看鎮元子好像只是個老頭，他其實是在隱藏實力，因為在玩者將他擊倒後，他就會變身成神獸「柳精怪」繼續戰鬥，故此玩者在給予他最後一擊之前必須有所準備。戰鬥一開始，筆者建議大家先將所有嘍囉消滅，免得增加戰鬥的變數。雖然變身前的鎮元子懂得使用廣回復法術，但本關的地形平坦，要包圍敵人集中攻擊應該不是問題，不過現階段最好保留着神獸不用。將所有敵人消滅後玩者就可以去教訓鎮元子了，他變身後最需要留意的攻擊是「吸精根」，因為它有麻痺的追加效果。由於他的屬性是木，玩者可以用金屬性的法術來與之對抗，而金角則是對付柳精怪的最佳武器。

敵人資料

名稱	數量	LV	HP	MP	五行
鎮元子	1	22	450	220	木
鳥人	3	21	285	80	火
爬蟲人	2	21	277	53	水
幻道士	2	21	260	150	土、金



■「為何你會不害怕妖怪？」(答：咁靚仔靚女嘅妖怪，邊個會驚？)

擊敗了鎮元子後，他依照約定帶人參果給桔花吃。人參果不愧是天界的果實，桔花吃了後，很快就回復了健康。而大伙兒亦在這時才知道鎮元子原來是桔花的爺爺！之後，鎮元子問三藏為何會願意和八戒他們在一起，他們是妖怪來呀！三藏回答因為大家都是朋友(友達だから)，所以又怎會害怕呢？鎮元子聽了很感動，決定自己也要和三藏一起上路！(真的越來越熱鬧了……)

(待續)

TEXT：悟空

任務式攻略第二回

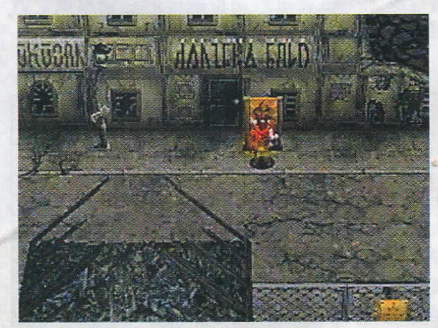
繼續展開冒險之旅





任務二十一　進行人口調查

任務說明



ALEC(アレク)、RUTS(ルッツ)和TEO(テオ)三人來到第三區域「北スラート」完成第二十件任務之後，就繼續他們的冒險旅程，三人首先去到建有獵人事務所的「ギスレム」，在這裏接受第二十一件任務，今次要執行的任務非常簡單，只需要主角等人調查在ギスレム的人口數目便可，而調查方法就是與每一位居民交談一次便可，每與人交談一



次在左上方的人口統計裝置就會增加一，人口總數目是31人，要記着就連事務所內的職員也需要計算在內。

任務二十二　丈住客的哀傷

任務說明

接下委託後到宿屋找宿屋老闆，老闆對主角說在房間內有一名婦人，她的兒子在「大災害」中失去了性命，剩下的就只有一支長矛(ヤリ)，而今次的任務就是幫助這名女子找回ヤリ，和宿屋老闆交談完後再進房內與那



名女子交談，之後去到位於ギスレム右下方的競技場和一名男子對話，跟着就會進入競技場中與該名男子戰鬥(只有テオ一人出戰)，戰勝後就會取得ヤリ，回宿屋將ヤリ交給那婦人，但發覺那支長矛原來不是她兒子的那支，再回競技場找先前那名男子，該男子說另一名持長矛的人現身在酒吧內，說罷就動去往酒吧去，在酒吧內果然找到該名持矛的男子，與他交談後就和先前一樣需要和他來一場戰鬥(同樣只有テオ一人出戰)，只要戰勝他就可以取得他手上的長矛，之後將真正的長矛交回給婦人後任務就會結束。



任務二十三　保護發電所所長

任務說明



今次的任務是一件保護事件，在協會集落裏的發電所所長因為近日常常發生些看似是人為的意外，所以所員就希望委託獵人能夠



保護所長。接受委託後去到協會集落中的發電所找所長，當找到所長後不久想殺所長的殺手ノイエ突然出現，這時就會進入和ノイエ的戰鬥畫面(只有アレク一人應戰)，戰勝ノイエ後她就會離開，而保護所長的委託事件亦告結束。

任務二十四　將サビ荒地的怪物消滅

任務說明

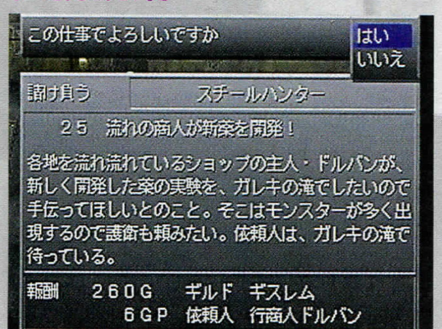




這個任務只是一個戰鬥任務，主角接受任務後就走到「サビ荒地」，經過一次戰鬥將所有怪物消滅後任務就會結束，唯一要注意的是在這次戰鬥事件中會出現另一班獵人和主角競爭，而今次戰鬥會附加一項四回合內完成的條件，如主角不能在四個回合內將所有怪物盡快消滅，那任務就會判定為失敗，所以這時應盡量使用テオ的卡片能力將所有怪物消滅，只要在四個回合內消滅所有怪物，任務即是執行成功，之後亦告結束。

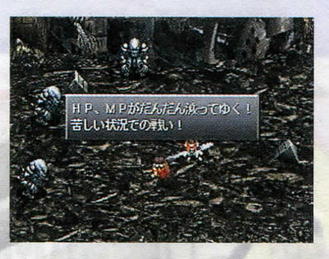
任務二十五　保護流浪商人ドルパン

任務說明





今次亦是一個保護任務，發出委託的人是位流浪商人，名字叫ドルパン，他為了製作新的藥物而需要到ガレキの滝，但那處因為時常都有怪物出沒，所以他就希望委託獵人能夠在他製作新藥物的時候保護他。接受任務後就起程去ガレキの滝，到達目的地會見到ドルパン正等待著，與他交談期間他拿出一種藥物，說這對增加力量很有幫助，ルッツ聽後就想嘗試一下這種藥物，當服下後發覺氣力果真提升了不少，那剩下的アレク和テオ二人聽後當然也想一試，兩人吃下藥物後都感覺到力量真的提升不少，這時突然走出一群怪物，接受了保護任務的獵人當然要保護委託人，當眾人準備對付怪物時，竟發覺身體的氣力開始慢慢減少，原來之前所吃的那藥的藥力只有很短暫的時間，現在藥力已過，氣力亦開始消減，但眼前的怪物又不能不顧，三人只好在非常不利的情況下與怪物開戰。這次戰鬥三人的HP和MP都會隨着時間過去而減少，所以要速戰速決，當戰勝後ドルパン因為內疚而卸了很多有用的道具給主角，之後任務亦告完結。



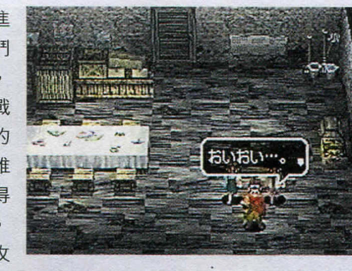


任務二十六　向ジャンク山出發

任務說明

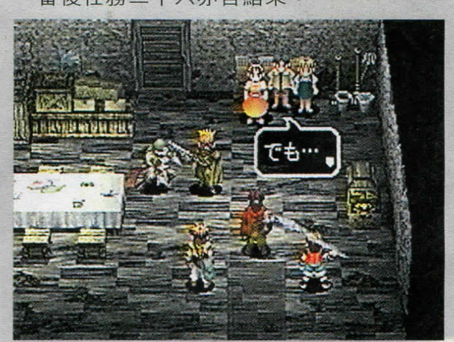


屬チャイルド中的孤兒院小孩的委託，為了孤兒院的生計，就希望委託獵人保護他們到ジャンク山去撿一種可以賣得高價的物品「ジャンク」，接受委託後去到孤兒院，當小孩看到主角就立即拉三人到ジャンク山去拾ジャンク，正當小孩在尋得ジャンク準備離開時，突然出現了兩名同樣是為了ジャンク而來的強盜，而且更想將小孩手上的ジャンク搶走，這時就會進入戰鬥畫面，這場戰敵人的數目雖然只得兩隻，但是攻擊力相當高，從後方一擊可扣去50點能源，要小心應付。打退兩名強盜後就可回到孤兒院，而孤兒院的負責人クララ都在屋內，她發現不見兩名小孩顯得非常擔心，現在看到他們平安回來總算鬆一口氣，當解釋一切後主角三人亦向クララ告別離開，當三人走到孤兒院門外，發覺有兩黑影飛快閃進屋內，於是就走回屋內一看究竟，進入後發現兩個黑影原來是先前在ジャンク山出現過的強盜，戰鬥亦立即展開，戰勝強盜後和孤兒院所有人談論一番後任務二十六亦告結束。









任務二十七　取得貴重的合成道具

任務說明



今次的任務是由道具協會所發出，希望有人可以替他們找一種道具，這道具的名字叫かたい金屬，接受委託後先去道具協會再三細問詳情，知道較早前遇過的CYERYL



(シェリル)有這道具，亦知道她現身在ギスレム的酒吧中，知道シェリル的消息後就立即到酒吧找她，到達酒吧後發現シェリル不在，在酒吧付過不少情報費後打聽到シェリル被一名男子叫到競技場去，跟着就向競技場走去，進入後看見シェリル剛被人暗算動彈不得，於是就立即上前幫助她，戰鬥亦隨即開始，戰勝後三人向シェリル慰問傷勢怎樣，シェリル就說沒大礙，之後就希望她將かたい金屬給他們帶回道具協會，被對方所救斷不能一點謝意也沒有，反正這道具對自己也沒用，於是シェリル就將かたい金屬送給主角等人，將かたい金屬交給道具協會人員手上任務亦會結束。





任務二十八　擊倒ガレキの滝的盗賊團

任務説明



今次是個戰鬥任務，而任務內容亦非常簡單，在ガレキの滝常有盜賊





出沒，所以希望獵人能夠將盜賊擊退。接受任務後去到ガレキの滝，見到一名男子，這名男子其實就是之前在アストー二橋見過的「彩虹之橋盜賊團」團長，原來他還沒有放棄做海盜，而且還在北スラート招收新人訓練成為海盜，和以往一樣，他們一樣有一種非常獨特的出場方式，表演過後戰鬥亦開始，這班海盜一開始是以A字型排列，如果主角三人現在的等級已令特技攻擊範圍擴大時，就可以輕鬆在一個回合內重創他們，在第二回合應可很輕鬆打倒他們，戰鬥完結後任務就會結束。

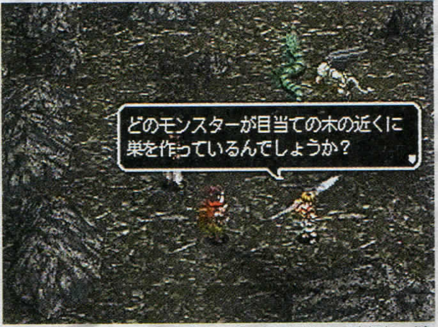
任務二十九　尋找神秘的果實

任務説明



今次的任務委託人是在宿屋的ライオル，任務是希望有人可以替他們尋找一種果實。接受任務後走到宿屋找ライオル，進入後看到除了和委託人外還有另一名少女睡在床上，原來這名少女正在四處尋找她的姐姐，但卻因為有過疲累引致病倒，現在需要一種果實來將少女的病醫好。和委託人交談後知到要找的果實是在一怪物巢中，另外從少女口中得知該頭怪物應該是一頭比其他怪物的體積較大，更知道這怪物是在サビ荒地之中，收集好情報後就起程到サビ荒地，進入サビ荒地後毫會立即進入戰鬥，這場戰鬥會有四隻怪物，而從先前得到的情報中知道放有果實的怪物巢的怪物體積比一般怪物大，在場中比較大的就只有那頭巨龍，而想知道怪物的巢穴在那裏就只有將那頭怪物留活口才會知道牠的巢穴在那裏，即是說今次要將除了巨龍外的三隻怪物消滅。知道目標後就可開始行動，但在開始時前，各位要知道其實今次任務的結局是有兩個的，一就是順利將巨龍留活口找到果實給少女，二是選擇留其他怪物活口，因為選擇怪物不對而找不到果實，但在回到宿屋與委託人交談時卻聽到門外傳出一點聲音，走出去一看發現地上放了一個果實，而這果實正是少女所尋找的那個，原來少女的姐姐一直都在少女身邊，當她的姐姐知道妹妹病到需要這種果實時，她就帶來了這果實，但是卻不見姐姐的蹤影，雖然見不到姐姐，但卻令少女知道姐姐的下落，不過如果選擇第二個任務結局的話就會令任務失敗而不能取得酬勞，所以最好還是選以第一個結局來完成任務比較好。









任務三十　出現了大量怪物

任務説明



今次是一個戰鬥任務，內容是因為有大量的怪物出現，希望有人能夠往ガレキの滝和ジャンク山兩個地方同時進行調查，假若有怪物出現的話盡可能將之消滅。接受委託後先到隔壁的酒吧找另一名獵人レノ會合然後分別前往ガレキの滝和ジャンク山兩地，依レノ指示主角來到ジャンク山，在這裏的怪物數量比平常多，而且更有之前有人來過的跡象，怪



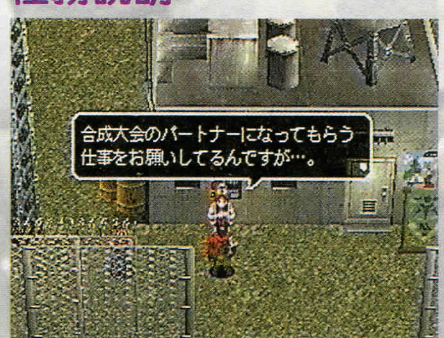




物數量增多可能是人為造為也說不定，委託中說過若發現怪物最好將牠們消滅，即是戰鬥會隨即開始。今次的怪物比較麻煩，因為牠們的攻擊帶有麻痺屬性，被牠們攻擊一次有可能出現麻痺現象，盡可能以テオ的卡片攻擊將牠們一次過消滅，將所有怪物消滅後三人想到レノ調查的地方也有可能會出現大量怪物，但テオ只有一人，隨時會陷入苦戰，想到這時便刻不容緩，立即趕往レノ處。到達後看見四周沒有任何怪物，但明顯出現過打鬥痕跡，幸好レノ沒事，從他口中知道他在這裏亦發現到大量怪物，而且還陷於苦戰，不過在這時候レノ說眼前突然出現一名神秘男子一擊便將所有怪物消滅，雖然不知道這神秘男子是誰，不過總算救了レノ一命，眾人調查完畢後便返回事務所交代所有事情後任務亦會結束。

任務三十一　尋找參加合成大會的伙伴

任務說明



今次是一個EVENT任務，委託人是ポーシャ，內容是協會集落中即將會舉行一個道具和武器的合成比賽，而這個比賽是必須兩個人一組才可以出賽的原故，所以ポーシャ希望委託一位對合成有豐富知識的獵人和她組成一隊參加比賽。接受委託後先到協會集落找委託ポーシャ，和她交談後選第二項就可參加合成大賽。



這個合成大賽的比賽規則是場中有五個賽箱，每個寶箱中都放有一件道具，每組要從五個寶箱中選擇兩個能夠合成的道具組合，先選擇而又能正確合成的隊伍便算勝出。比賽會進行三次，每次都是ポーシャ先選道具然後才到主角，開始時ポーシャ會將五個寶箱逐一檢查，玩者就要記下五個寶箱中的五件道具，之後ポーシャ會在其中一個寶箱中取出一件道具，之後就會到玩者選擇道具來合成，大家只要看清楚ポーシャ取的是那種寶物，然後依照最後的合成道具表來配對出相對的道具便可輕鬆取勝，當勝出三次後任務便會結束。(合成道具表在尾頁)





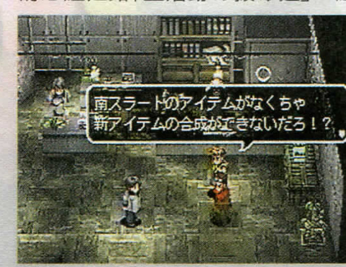
任務三十二　將合成道具在闇市賣出

任務說明

今次任務的委託人是道具協會，內容是為了可以讓任務人都可以在世界任何一間道具店買得到合成道具，就需要先在「北スラート」地域闇市中推銷新的合成道具。接受委託後先到協會集落的道具協會中取得「魔法のリンゴ」，跟着到武器協會知道シェリル正在ジャンク山等待眾人，之後便可離開到ジャンク山，到達ジャンク山時看到シェリル正被アカデミー的人員強迫加入他們的組織，這時不用說就是先將シェリル救出重圍，之後就和アカデミー組織的人展開戰鬥，戰勝後シェリル就正式加入成為同伴，並不得到另一件合成道具プラチナの剣。四人進入到南スラート的必經之路「墜落跡の抜け道」，經過多場戰鬥後終於走出墜落跡の抜け道到達南スラート，首



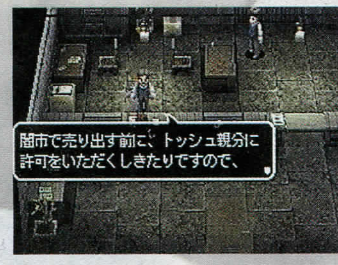






先要做的就是先到テスタ的道具協會，和內裏的職員交談後知道合成用的道具テムの根還沒準備好，原來物主アリじい不願將這道具賣給道具協會，不過卻知道看守町中之寶「水之珠」トッシュ親分是アリじい的朋友，如果找他幫忙的話アリじい可能願意將テムの根賣給我們，之後取得職員的2500元後就去町中右上方找トッシュ幫忙。進入屋後主角表明來意後家丁就帶四人進屋入等候，因為トッシュ現在正接見其他人客，所以要眾人等候一下，之後終於見到トッシュ親分，原來他就是ARC THE LAD II的主角之一，從他口中得知アリじい的全名是「アリオリハヴェリオマソガーリ」，只要叫出他的全名就可以從他店中買到想買的道具，之後謝過トッシュ親分後就前往アリじい的店舖「アリじい店」，來到アリじい的店後不論四人如何大叫アリじい都對四人不秋不睬，之後主角叫出他全名後果然有回應，之後就用道具協會職員給的2500元買到テムの根，跟着就可回テスタ。回去後就立即去到道具協會和「魔法のリンゴ」合成變為「すごい魔法のリンゴ」，合成完畢後再拿到武器協會將合成道具和「プラチナの剣」合成變為「レイトルツメイソード」，之後就可將這把「レイトルツメイソード」拿到闇市管理局賣，但內裏的職員說沒有トッシュ親貿的許可是不可以替我們買的，於是乎就再次去找トッシュ親分求他批准，之後回到闇市管理局就可以將レイトルツメイソード賣掉，經過漫長旅程，任務三十二終於結束。







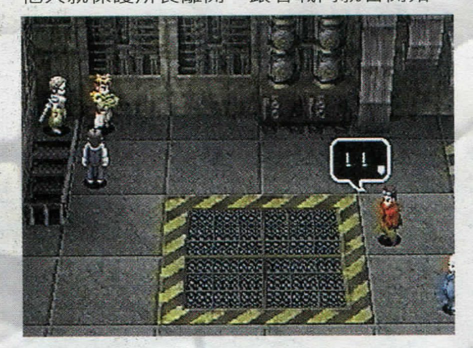
任務三十三　再次保護發電所所長

任務說明

今次任務的委託人同樣是協會集落的發電所所員メルト，內容是他發現到發電所所長好像又成為了暗殺目標，但所長因太專注工作關係而沒有防備，為了所長的安全，希望有人可以作所長的保鏢。先回ギスレム事務所接受委託，再到協會集落的發電所，與所員メルト和副所長交談時突然出現另一班獵人，原來這班獵人是由副所長聘請的，副所長見到他聘請的獵人到步時表現得有點可疑，但既已接受了委託就無雖去理會其他任務以外的事，之後主角三人便分別在發電所內巡視，アリク去到2樓見到所長，和他交談時ルッツ從地下走上來，在他身後突然出現上次想暗算所長的女人ノイエ，這時アリク就會單獨一人應付她，其他人就保護所長離開，跟着戰鬥就會開始，





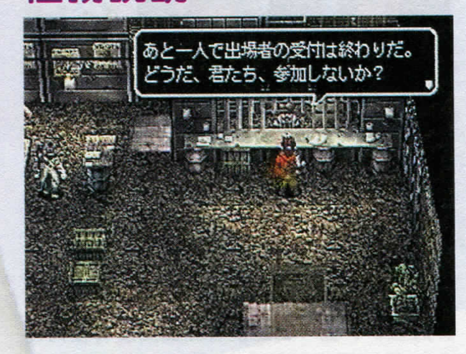


戰鬥完結後知道ノイエ要殺所長的原因是因為所長殺死了她的父親フレミング，這時所長就會說出フレミング是為了保護他自己才會喪生的，但ノイエ聽後仍然不相信所長說的話，仍然決意要殺死他，這時エフィナ突然出現，原來她正是ノイエ的妹妹，她將所長說的話肯定的加以確認後終於阻止了ノイエ的行動，但這時副所長突然出現，原來一切的事件都是由副所長一手造成，就連上任所長的死也是他的所為，之後他就派出先前由先自己聘請的獵人來對付所長及主角等人，戰鬥完結後交代過眾人的結局後任務亦會完結。



任務三十四　在闇市的道具買賣比賽

任務說明



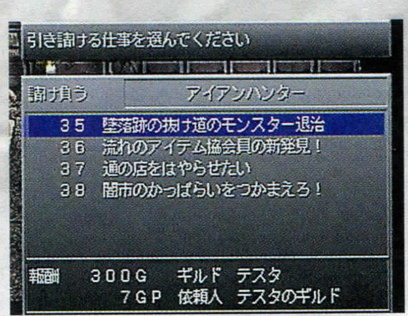
一個由テスタ事務所發出的委託，內容是為了提高獵人的技術，闇市就舉辦一次道具評價的比賽，希望在比賽途中能夠訓練出一個擁有適當判斷的獵人。接受委託後就會有專人帶主角四人到在テスタ右下方的闇市去參加比賽，進入後評判會將比賽規則告訴主角，之後就將一藥草交給主角，比賽就會正式開始。比賽規則是利用評判的藥草自行在闇市中八個攤位以一物換一物的方法進行換物行動，對手是常見的アルバー，在最後以換到的道具價格最高者為勝利，此任務的攻略法是先定好闇市八個攤位的位置，由上至下、左至右1到8計算，一開始先到1號攤位換取「やる気ゼリー」，跟着到3號攤位換取「ブロンズナイフ」，之後就和對手アルバー對話可換得「すりおろしたリンゴ」，再到6號攤位換取「すごい爆彈」，最後到8號攤位換得最高價格的「シルバーフレード」，之後回評判處就會勝出比試，任務亦會完成。





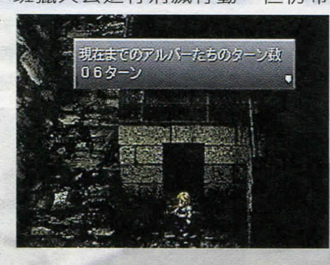
任務三十五　墜落跡の抜け道的怪物消滅

任務說明





屬於テスタ事務所的委託，內容是在墜落跡の抜け道內出現了大量怪物的報告，事務所已派了一班獵人去進行消滅行動，但仍希望其他對自有自信的獵人參與這次消滅行動的任務。接受委託後去到墜落跡の抜け道，在入口處再次見到アルバー，今次他又想和主角進行比試，方法就是以最快速度將墜落跡の抜け道底層的怪物擊倒為勝利者，今次的戰鬥要以最少回合來完成，因為對手會和主角比賽，但筆者試過多次，只要不將戰鬥回合數目拖得太多，到將底層怪物擊倒後計算回合數目時應該會比アルバー少，之後任務就會結束。





任務三十六　道具協會會員的新發現



任務説明

委託人是道具協會會員ラウパン，他發現了一件「大災害」前的道具，希望有人能夠幫忙協助調查。接受委託後到「ドンゲル岬」找ラウパン，交談一會後他會將需要測試的道具給各人裝備，但裝備後發現一般攻擊竟對怪物全無傷害，這時又剛好出現了一群怪物，眾人只好在這狀態下展開戰鬥，在戰鬥中所有角色除了特殊能力外，任何攻擊和使用卡片都不能使用，所以最好就是以アリク、ルッツ和シェリル三人的特殊能力作主力，テオ就在後方用道具作輔助，戰鬥過後便可離開，任務亦會結束。





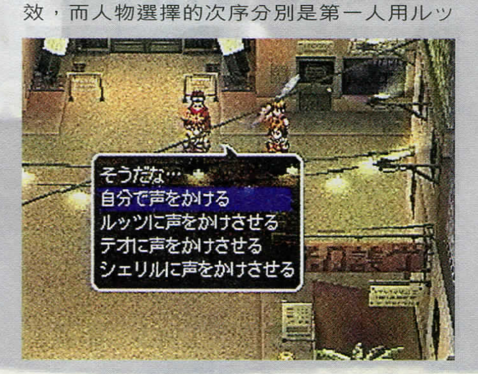
任務三十七　店舖宣傳

任務説明





由アリじい店的店主發出的委託，店中的貨品只會賣給店主認為識貨的人，但最近的生意不太好，令店舖出現危機，所以想請人為店舖作點宣傳。接受委託後就去到パンディラ的アリじい店，進入後店主會要求主角等人為他的店舖作宣傳，宣傳方法是成功令街上四人進入店舖內便可，不過四人都要不同的人上前宣傳才會有效，而人物選擇的次序分別是第一人用ルッツ、第二人用シェリル、第三人用テオ、最後一人用アリク，依次序上前宣傳後客人就會進入店舖內，當四人都進入店舖後アリじい就會出來叫四人進入店內，進入後他非常感謝四人的幫忙，現在店舖的生意已開始上升，之後便可離開回テスタ，任務亦會完成。





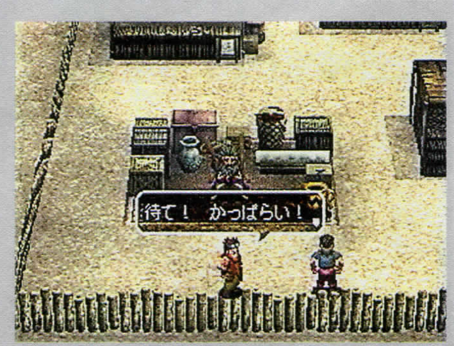
任務三十八　捕捉在闇市的小偷

任務説明



屬於テスタ闇市管理事務所的委託，內容是最近在闇市出現小偷，希望有人能夠將小偷捉住。接受委託後去到闇市管理事務所，事務所職員就會帶眾人到闇市有小偷出現的攤位，之後主角就會躲起來等待小偷出現，等了一會小偷終於出現，當他偷了東西後主角立即現身，小偷轉身逃走，追逐下去到闇市中央，這時小偷會







叫他一名兄弟出來混淆主角的視線，這時就會進入一個類似估領袖的遊戲，小偷和他的兄弟會不停移動，當他停下時就要指出那一個是偷東西那人，而每次指證後他都會增多一名兄弟，第四次指證小偷就會有五兄弟在一起，只要連這次也可以成功將小偷指證出來的話遊戲就會結束，任務亦告完成。

任務三十九　奪回水之珠

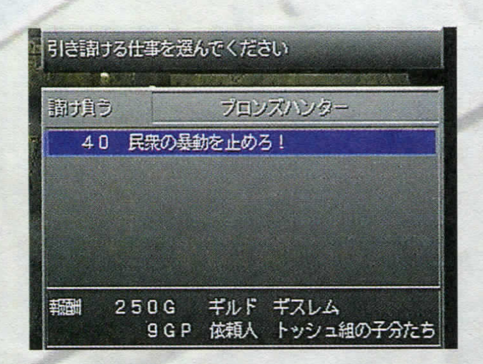
任務説明



這是一個緊急任務，在完成任務三十八離開事務所時，會發現一大班アカデミー的人員出現在水之珠旁，原來他們想將水之珠搶



走，眾人想阻止他們，但力量實在相差太大，最後トッシュ亦走了出來，但已經太



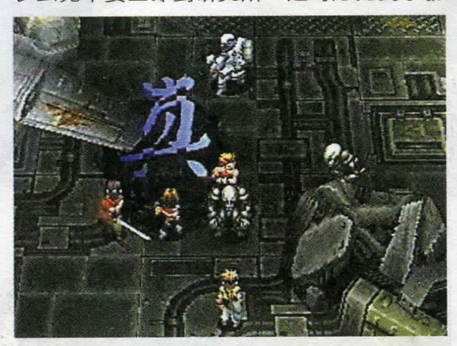
引き請ける仕事を選んでください

請け負う	ブロンズハンター
40	民衆の暴動を止めろ！

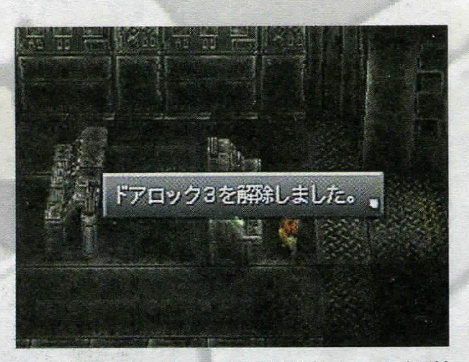
報酬　250G　ギルド　ギスレム
　　　9GP　依頼人　トッシュ組の子分たち



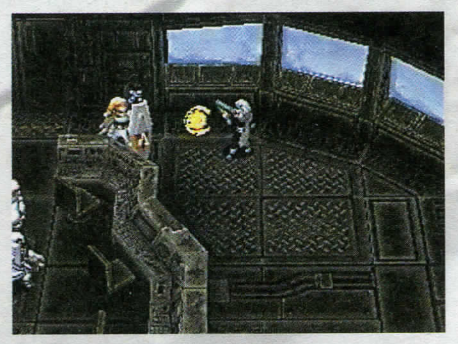
的就是將水之珠搶回來，在事務所接受委託和接過所有人的交託後就先向北スラート地域的ギスレム前進，大家還記得那裏有一個屬於アカデミー的研究所嗎？不過回到ギスレム先不要立即到研究所，這時應先到事務



所接受任務四十的委託，因為如果在完成任務三十九後任務四十就會消失，相反先完成任務四十後才完成任務三十九便可將所有任務完成，而任務四十的攻略法在下段會説明。任務四十後完成到ギスレム的アカデ



ミー研究所，進入後發覺所有人已不知所蹤，只剩下一名工作人員，向他打聽後知道水之珠現應該在基地之中，收集所有情報後回テスタ向トッシュ報告，トッシュ説アカデミー的基地位置應該在墜落跡の抜け道附近的巨大戰艦殘骸內，之後更會加入成為同





伴，打點好一切後就向巨大戰艦殘骸前進，到達後四處都找不到入口，於是トッシュ打算以自己的力量打開一個入口，在一次強力的攻擊下非常堅硬的戰艦外殼亦被トッシュ的刀斬出一個入口，四人就由這個入口進入戰艦之內，進入後見到一個人，原來他是被



シュウ所救，這樣説シュウ應該不是敵人，但為何他會幫アカデミー做事？先不要理這事，這個巨大戰艦其實不算，其中只有八個房間才會有敵人出現，而要注意的地方有數



點，第一是八個房間的敵只有酒吧房間的敵人是每次經過也會出現，其他房間只需戰鬥一次便可無限次通過，第二是在戰艦內設有數個機關，在第一次經過甲板前一段有四個機關，解除機關的方法只需將機關的開關掣關閉便可，而機關鎖共有四組，開關掣亦不算難找，很簡單便可通過，而在經過甲板後的機關有兩種，第一種是有些地板設有電流網，要通過就需要將電流網的開關關閉，共有兩個，另一種機關就是三扇需要輸入密碼才可打開的密碼鎖，密碼可以在過後的房間中找到，另外就是第一次經過甲板前會發生一EVENT，內容是原來一直替アカデミー工作的シュウ是假的，表面上是替他們工作，但實際卻是暗地裏將他們的計劃破壞，現在他們奪取了水之珠，シュウ已不能再隱瞞，要以世人的安危着想，他就在這時候表露身



份更將水之珠奪回，就在這時主角五人終於來到並看見一切，アカデミー組織的人看到主角已追到來便不再理會水之珠立即乘坐飛船離開，奪回水之珠後トッシュ鬆了一口氣，這時他決定應先將水之珠帶回トッシュ去，所以就離開主角等人，雖然走了一位強勁的同伴，但シュウ卻在這時加入成為另一位新同伴，他的力量比トッシュ更強，對BOSS戰絕對是一位好幫手，EVENT發生後繼續前進，經過所有機關後便會來到與BOSS戰鬥的房間，今次的BOSS是一大型機械，它的攻擊力非常強橫，每次攻擊都可扣全體80點能源或以上，而且攻擊範圍更是全地圖，戰鬥方法最好是以一至兩名特殊能力有補能源的同伴在後，另外兩位同伴則不停向BOSS攻擊，在邊補邊打的情況下BOSS終於被打敗，戰鬥過後之後シュウ說要離開大家去繼續調查アカデミー的事，跟着就一個人先從出口離開，シュウ離開後眾人亦跟着離開，離開後今次比較漫長的任務亦終於完結。

任務四十　制止民眾的暴動

任務說明

這是在任務三十九發生途中出現的任務，委託人是トッシュ組織的人，因為失去水之珠的原因，有部份民眾就開始怪責トッシュ組織的無能，因為自己不能以武力來對付民眾，所以希望有人能夠幫助將問題解決。接









受委託後去到墜落跡の抜け道北面入口，知道有部份民眾及トッシュ組織人員進入了墜落跡の抜け道之內，主角找到他們時他們仍發生爭執，這時突然出現一群怪物，主角就叫所有人先離開這裏，眾人離開後戰鬥隨即展開，戰勝後民眾因為剛才組織的人不理一切去保護他們，知道自己的想法是錯的，最後便與組織人員和好如初，而任務亦會結成。

任務報酬表

任務號數	GP	報酬	對戰	放棄
任務二十一	8GP	200G	無	不可
任務二十二	6GP	240G	有	可
任務二十三	9GP	320G	有	可
任務二十四	7GP	300G	有	可
任務二十五	6GP	260G	有	可
任務二十六	9GP	80G	有	可
任務二十七	8GP	270G	有	不可
任務二十八	7GP	300G	有	可
任務二十九	6GP	250G	有	可
任務三十	9GP	300G	有	可
任務三十一	7GP	280G	無	可
任務三十二	6GP	270G	有	不可
任務三十三	9GP	350G	有	可
任務三十四	10GP	300G	無	可
任務三十五	7GP	300G	有	可
任務三十六	8GP	260G	有	可
任務三十七	6GP	220G	無	不可
任務三十八	7GP	360G	無	不可
任務三十九	12GP	350G	有	不可
任務四十	9GP	250G	有	可

事務所任務LIST

區域	任務號碼	發生條件	消失條件
NORTH SLURT	任務二十一	進入ギスレム事務所	不會消失
NORTH SLURT	任務二十二	完成任務21	先接受任務27的委託
NORTH SLURT	任務二十三	完成任務21	先接受任務27的委託
NORTH SLURT	任務二十四	完成任務21	先接受任務27的委託
NORTH SLURT	任務二十五	完成任務21	先接受任務27的委託
NORTH SLURT	任務二十六	完成任務21	先接受任務27的委託
NORTH SLURT	任務二十七	完成任務22~26共中兩個	不會消失
NORTH SLURT	任務二十八	完成任務27	先接受任務32的委託
NORTH SLURT	任務二十九	完成任務27	先接受任務32的委託
NORTH SLURT	任務三十	完成任務27	先接受任務32的委託
NORTH SLURT	任務三十一	完成任務27	先接受任務32的委託
NORTH SLURT/SOUTH SLURT	任務三十二	完成任務28~31共中兩個	不會消失
NORTH SLURT	任務三十三	完成任務32	先接受任務45的委託
SOUTH SLURT	任務三十四	完成任務32	先接受任務38的委託
SOUTH SLURT	任務三十五	完成任務32	先接受任務38的委託
SOUTH SLURT	任務三十六	完成任務32	先接受任務38的委託
SOUTH SLURT	任務三十七	完成任務32	先接受任務38的委託
SOUTH SLURT	任務三十八	完成任務33~37共中兩個	不會消失
NORTH SLURT/ SOUTH SLURT	任務三十九	完成任務38後離開事務所	不會消失
NORTH SLURT/ SOUTH SLURT	任務四十	發生水之珠事件回到ギスレム時	トッシュ加入後

TEXT：與魔豬決戰第二次的福田

東巴！the WILD ADVENTURES

主要事件攻略 plus 副事件介紹





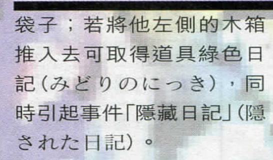
點解今期個題會咁樣叫？

如果有玩開《東巴》系列的玩家，就應該知道這遊戲是集合了和劇情直接有關的主事件，與及大量關係不大純粹影響取得分數的副事件，而亦因為只要通過主事件就可爆機，故此筆者會盡量着墨多點在主事件上。

冰天雪地的古扎拉牧場

話説東巴乘坐礦坑車到達古扎拉牧場的放牧地區域，發現這裏異常寒冷，只要站着不動就會扣去生命力，非常可怕。在入口有一名小女孩告知只要穿着由古扎拉鳥的毛所織成的飛鼠之服，就能抵禦嚴寒，此外若想爬到頂上牧場就必需





要有火炎槌的協助。接着在右邊的房子遇到那女孩的姊姊，她説旁邊小屋內有聖誕老人，東巴於是從煙囪爬入屋去，原來聖誕老人不見了他的大袋子；若將他左側的木箱推入去可取得道具綠色日記（みどりのにっき），同時引起事件「隱藏日記」（隠された日記）。



取得綠色鎖匙

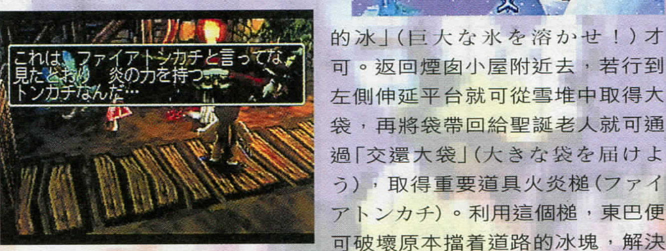


沿着煙囪小屋向左走，爬過樓梯後可看見一個大雪堆，破壞它可令裏面的大桃子直飄上天空，引發事件「古扎拉鳥喜歡的東西」（クジャラの好物！），然後在左邊會現一名旅客，説和東巴打賭到底能否替他找回綠色日記，當東巴將日記交出他便會將綠色鎖匙送之作為答謝之禮，再打開旁邊雪堆內的綠色寶箱就能取得飛鼠之服（ムササビのふく）。穿上這服裝不單可抵禦嚴寒，還可攀爬被冰雪封着的石柱和可在空中滑翔，只要利用此特性再加上大車輪回轉，就能跳到半空中那個山桃（ヤマモモ）上，取得之便可解決事件「古扎拉鳥喜歡的東西」。



火炎槌碎冰

繼續向上行東巴便遇到三姊妹的第三人，她説必需利用火炎槌才可續往前行，因為去路正被巨大的冰封着，需要破解事件「溶掉巨大的冰」（巨大な氷を溶かせ！）才可。返回煙囪小屋附近去，若行到左側伸延平台就可從雪堆中取得大袋，再將袋帶回給聖誕老人就可通過「交還大袋」（大きな袋を届けよう），取得重要道具火炎槌（ファイアトンカチ）。利用這個槌，東巴便可破壞原本擋着道路的冰塊，解決事件「溶掉巨大的冰」之餘亦可通往上層的升降機小屋（リフト小屋），但發現由於推動發現機的古扎拉鳥沒有生氣，無法令升降機啟動，唯一方法是將剛才取得的山桃交給鳥兒吃，結果牠們回復體力重新啟動發電機，通過事件「往升降機」（リフトで行こう！）。







頂上牧場

乘坐升降機不斷向上行，不一會便到達頂上牧場，東巴發現身旁老伯站在一個空池內，原來這是有療傷效用的溫泉池，但因沒有熱水所以無法使用，解決方法是返回管道地帶、之前古蘭被囚禁住的地點，以大槌敲打地面上的機關就可利用木桶來盛起熱水，再帶回這兒即可解決事件「解除疲勞的溫泉」（疲れを癒す温泉）。提醒大家一點，就是這兒有一種頗難纏的八爪魚，牠們會噴出墨汁（アブラまみれ）令東巴全身漆黑，解救方法是當被噴中後盡快撲向火堆，以火炎將墨汁燒乾。



向前行發現有入口被冰磚擋着，用火炎槌擊碎後就可進入作業房間，在裏面剛才那三姊妹説要和東巴玩捉迷藏（三姉妹とかくれんぼ），她們的位置分別是在古扎拉牧場原先巨冰那處（將野豬投向洞口即可令她滾下）、河內秘道與及右邊螢火蟲巢穴附近。説回頂上牧場那邊廂，一直保持向右行會找到古扎拉洗濯小屋，可是尚未能進入，而在上邊發現有一齒輪機關，只要將六角形齒輪帶過來就能啟動長梯行到另一端去。結果返回作業房間附近以火炎槌打碎內層冰磚，從而取得六角形齒輪，再交給負責齒輪機關的人就能通過事件爬上樓梯（ハシゴを上げよう！）。



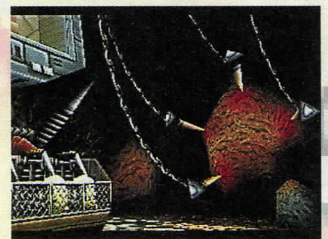
順帶一提，就是在六角形齒輪附近有一塊與別不同、無法擊碎的冰磚，將它向下一推就能令它掉進雕刻家的工作間去，若再和雕刻家房間入口前的人談話，他就會離開跑回古扎拉洗濯小屋。至於雕刻家雖然對該冰磚深感興趣，説要製造前所未有的究極雕刻品，但總要給他一點時間吧。



捉拿古扎拉鳥

若從雕刻家工作間繼續向左行，就會發現一間道具小屋，在裏面可取得大型保險絲（大のヒューズ）。接着進入齒輪機關旁邊的頂上小屋，牧場主告知連接這裏與森林地帶的運輸工具無法啟動，理由是過程中負責產生靜電的3隻古扎拉鳥不知所蹤，為了能往下一個目的地東巴於是全力找尋鳥兒，結果在四散各處的冰磚內找到牠們（一隻在頂上牧場入口附近，一隻在雕刻師附送，一隻在爬上樓梯後向左行的對岸）。一一捉拿後再返回頂上小屋，鳥兒們便會在發電器內不斷走動產生靜電，從而破壞阻路岩石通過事件「靜電大爆炸」（静電気で大バクハツ！）；臨行前牧場主人將冰之封印袋交給東巴，並引起事件「封印！『冰』之魔豬」（封印！「氷」の魔ブタ！！）。





補充一點，就是這時起可進入古扎拉洗濯小屋，通過同名事件後負責人問東巴有沒有興趣幫手，替被油漬污染了的鳥兒洗澡，答應後便會進入迷你遊戲。玩法方面，玩者需要在1分30秒內將全部6隻古扎拉鳥投進洗濯機，若能通過LV.3就算完成事件「清洗古扎拉鳥」（クジャラを洗え），並且能獲得道具清潔劑（トラタゴのアブラおとし）。之後洗濯器的保險絲會燒掉，只要把剛才取得的大型保險絲交出就能繼續玩LV.4至LV.10的版面（解決事件「洗濯機的保險絲」（洗濯機のヒューズ）），而通過LV.10就會得到稱號「古扎拉清潔名人」與及秘寶「黃金月亮」。









殺鬼滅魂

在臨乘坐吊車離開之前，不妨先返回古扎拉牧場取得最右邊螢火蟲巢穴上方、大鳥巢蛋內的神秘反射器，因為遲點就會有用。進入當古連森林（ドングリンの森）後，有人告訴東巴在這裏有3隻鬼魂相當辛苦，希望他能出手相助，方法是用冰回力標弄熄其身上的火炎後再咬住甩開，如是者重覆3次即可解決事件「放入靈魂的眼」（タマシイの目を入れろ！），至於它們分別是在入口附近、左方岸邊與及右上方半空。留意別掉進水裏去，與及若被飛天豬捉住就會變成透明狀態，無法取得食物、交談甚至是穿着服裝。另外，在左側半空是吊着一個大生果（おおのカジツ），以大車輪回轉取得後再前往右邊的畫家工作室（画家のアトリエ），眼見畫家因缺乏藍色顏料而感到苦惱，這時東巴不慎將生果弄得全身藍色一片，畫家見狀於是將他推向畫上變成有趣的圖案，解決事件「繪畫用的藍色」（絵に足りない青色！）並換來重要寶物藍色鎖匙。











擊倒森林看守者！

通過事件「放入靈魂的眼」後，在森林最左邊會出現一隻非常難應付的看守者，基本上一般攻擊都無法產生效用，加上站立位置又小，所以要戰勝要花點腦筋。其實當它伸出舌頭來時，弱點就會出現在舌頭上，只要用大槌狠狠的敲下去便可，重覆3次便能將看守者消滅，並取得使用後可馬上返回森林當古連之鈴，兼且通過事件「打倒看守者」(番人を倒せ！)。



哭笑之森的3種果實

從原本看守者阻擋着的地方向左移動，就能到達隔鄰的哭笑之森，在入口東巴發現一台似曾相識的石像，看清楚原來是舊朋友巴隆被魔豬施法變成石像！雖然事件「石化的巴隆」(石になったバロン)就在眼前，但在未取得聖水之前是無法解決的。在這個森林有一個特色，就是四處佈滿了不同顏色的果實，服食後每種均有不同的作用，紅色是笑之果實，紫色是哭泣果實，食後若按攻擊掣則只會大笑或大哭，無法作出任何攻擊，唯一解決方法是服食粉紅色的解毒果實。

既然哭笑不得那麼麻煩，那設定來又為了甚麼呢？原來遊戲中有些門是需要預先變成大笑或大哭狀態才能進入的，像森林入口附近的門則是要變成大哭狀態，取得紫色果實後再進入就能完成事件「哭泣之門」(泣きのトビラ)，裏面會有人提及可自由轉換成大笑或大哭狀態的不思議果實(不思議な実)與及立即回復正常的認真果實(まともな実)。順帶一提，在入口附近下側有一個機關，需要用大槌轟擊才會產生有效，作用是藏在水底的寶物會被轟飛上來，其中最有用的是珍貴蝦。







最強武器鐵鏈標

在哭笑之森內東巴偶然發現有一條大木柱，用大槌擊向它後連接着的線馬上斷掉，從而發生事件「取得鐵鏈標」(グルピンを手に入れろ！)。在森林表面合共有2條木柱，但當全數敲打過後卻發現沒有異樣，原來最後1條木柱是位於左上方小屋的內側。取得哭泣果實後進入該小屋，裏面有一個人正在示範鐵鏈標的用途，教東巴大開眼界，接着從後門離開房子，果然找到第3條木柱，只要使勁攻擊它就能令左側盡頭的藍色寶箱出現，打開它便能獲得鐵鏈標並通過事件「取得鐵鏈標」。





停不了的笑聲

當取得鐵鏈標後，進入旁邊的大笑之門就會發現有一名旅客笑得合不攏嘴來，除通過事件「大笑之門」(笑いのトビラ)外還引起新事件「當古連植物與按鈕」(ドングリンとスイッチ)及「大笑旅客」(笑いの旅人)，只要將左邊的荷重推右再踏住它，就能令綠色軸的當古連植物上下倒轉，從而改變外面的配置。另外，在左上方小屋門前的半空有一個寶箱，裏面藏着裝備後速度變得更快的極度短褲(いだてんのパンツ)。





森林內部捉岩龜

沿着第3條木柱那兒進入森林內部，大家會發現這裏的站立點根本不多，必需借助飛鼠之服和鐵鏈標的組合來飛簷走壁，而由於鐵鏈標可以破壞水草瓶，故此若在這時攻擊長繩梯下方的水草瓶就會引起事件「水草之秘」(スイ草のヒミツ)。繼續向前飛會遇到4個搖搖板組群，只要啟動其中一個(即踏住一端木桶不放，令正中央的陷阱扣緊木板)就能令左上角秘寶庫內的機關啟動，從而引發事件「守着秘寶的機關」(秘宝を守るカラクリ！)，至於實際上玩者是必需將4個機關全部開啟，才可令秘寶庫暢通無阻。在森林內部玩者需要做的，便是往最左邊盡頭去取得岩龜(イワガメ)，雖然在岩龜前方的尖刺地面並不難應付，可是只要啟動全部4個搖搖板組群即能令4個正方體石塊掉下變成踏腳石，而在取得岩龜後即引起事件「利用岩龜來作平衡」(イワ







ガメでバランスとろう！）。

在這裏講講有關搖搖板組群的應用技術，由於當踏住其中一邊時就會令中央陷阱扣緊木板，利用此特性便可先將全部4個組群固定位置，然後在無需擔憂腳踏下沉的情況下直達左上方的秘寶庫。

雙龜天秤



當把用白線連在一起的4個搖搖板組群全部設定成內高外低時，除達成事件「守着秘寶的機關」外，還可將最後方吊在半空的毛蟲捉住，令牠掉落搖搖板上，再將之引導到最底層的樹葉上便能完成事件「食葉的巨大毛蟲」（葉っぱを食べるオオイモムシ）。說回最後一個搖搖板，若向左飛不一會就到達秘寶庫，在裏面東巴看見非常煩惱的學者，他說需要一隻岩龜來令天秤兩側保持平衡，藉以取得被鎖上的魔豬之書，東巴於是連忙交出岩龜，這樣在天秤得到平衡後終於將鎖解除。後來，鬼魅一般的敵人突然出現，幸好老伯及時解圍，原來鬼之封印袋就是藏在書本之中，這時除得到封印袋外還引起時件「封印！『鬼』之魔豬」（封印！「ゴースト」の魔ブタ！），最後東巴從左側牆壁的缺口離開當古連森林地帶。









馬戲團之村



甫進入馬戲團之村（サーカスの村），就遇到一名前來自炭坑都市、欲找尋復原草（ナオリ草）替母親療傷的青年，而其旁邊女性則告訴東巴這兒居民均被魔豬的魔法所影響，變成豬一般的模樣兼且無法聽取人類説話，唯一解決方法是穿着藏在村子內的豬族服裝（ブタの服）。為能夠取得「和豬族談話的服裝」（話すにはブタの服！），於是走上二樓取得掛在門外的鎖匙，但發現通往另一邊的吊橋卻收起來了，而正想走入室內時發生鳥兒銜走三角齒輪的事件，為要取得齒輪於是便想到「利用搖搖板」（シーソーでぶつけろ！）。首先去左邊原本有小丑在遊玩的地方，發現小丑遺下圓球離開了，把圓球推向搖搖板另一端後使勁地擊板就能將球



打上二樓，再把球推到二樓搖搖板那處重覆剛才動作，即能令球擊中半空的鳥兒掉下三角齒輪，最後拾起齒輪便達成事件「利用搖搖板」，並將它交給管理人來張開摺橋。



更換衣服變成豬仔

過橋後，馬上取得掛在雪條店門外的更衣室鎖匙（クローゼットのカギ），然後前往左上方的馬戲團倉庫，利用鎖匙打開衣櫃取得豬族服裝。換過了豬族服裝，東巴只要一和豬族談話就會達成事件「和豬族談話的服裝」，接着便可和周圍的豬族談話收集情報，這時在底層的洞內可向豬族處取得復原草，再將它帶給村入口的青年便解決了事件「療傷特效復原草」（ケガに効くナオリ草）。



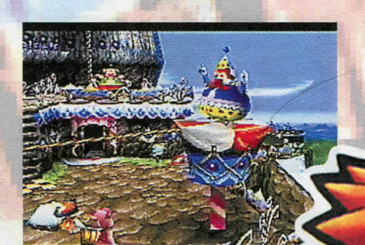


小丑的苦惱

在二樓有一名小孩嚷着要看小丑，就連長老也沒有法子安撫他，為令其安靜下來唯有給他「看看馬戲團的小丑」（ピエロのサーカスが見たい！）。長它告訴東巴雖然村子裏有一名小丑，可是卻失去了表演的自信，首先要做的便是令其恢復信心，問過小丑後得知原來他想練習新技「行鋼線」，於是叫東巴幫幫手，只要將軟墊放在他的腳底，即使失手掉下也不會受傷。只要跟隨小丑的行動來推那張軟墊，要令他安全着地絕對不困難，成功的話就會通過事件「幫助小丑」（ピエロ

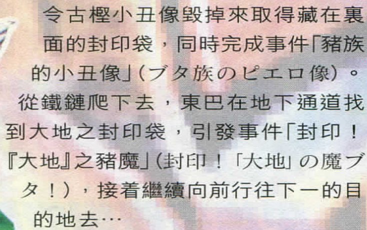
を手伝おう！）。替小丑回復自信後，他很樂意表演給小孩看，順道完成「看看馬戲團的小丑」，而長它為表答謝於是邀請東巴到豬族之館去。





力大無匹的巨象

進入了豬族之館，長老先對東巴令小丑回復自信表示感激，接着告訴他要對付魔豬就要有封印袋的協助。已取得三個封印袋的東巴目前尚欠兩個未拿，長老續道必需前往水之神殿，但往神殿的入口卻被古樫小丑像所擋着，而破解它的古樫之書(カタカシの書)又被收藏在關得緊緊、蓋面以極重合金鑄成的井戶內。至於解決則是利用大象天賦的力量拉開井蓋，因此長老便把象草(パオングサ)交給東巴作餌，用來引大象拉開井蓋。接着回到倉庫去，叫工作人員帶大象出來，留意若被大象跟得太貼象草就會被它吃掉，需要重新再向長老拿過。只要引大象行到井口附近，員工就會替牠的尾部綁上粗繩，從而拉走巨蓋完成事件「打開井蓋」(井戸のフタを開けろ！)，而從井內取得古樫之書後，當把書交給長老他便會召喚精靈之力，令古樫小丑像毀掉來取得藏在裏面的封印袋，同時完成事件「豬族的小丑像」(ブタ族のピエロ像)。從鐵鏈爬下去，東巴在地下通道找到大地之封印袋，引發事件「封印！『大地』之豬魔」(封印！「大地」の魔ブタ！)，接着繼續向前行往下一的目的地去…





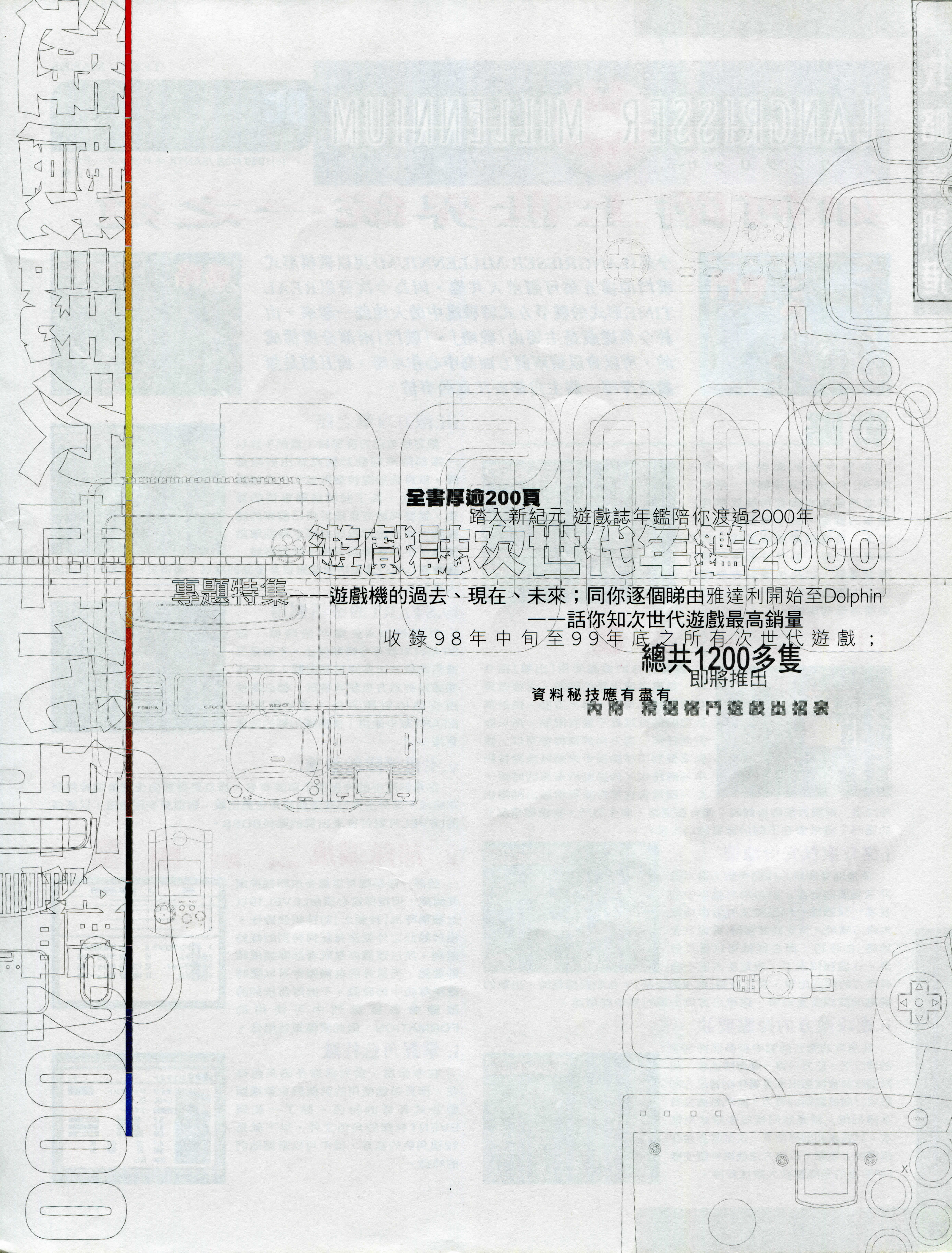


特別追加：可使用前作 SAVE SATA！！

雖然今期連載還未講到這個項目，但筆者當然不會有所保留啦！只要大家曾經有玩過前作《我是東巴！》的，兼且完成某幾個特定事件如「魔女之家」、「100年老人」和「隱之里」等，再找回對應雛鳥顏色之鼠族(如紅藍色則是在當古連之森)，最後返回水之神殿就會有特別事件發生。這時左邊會有一塊石版，調查它會出現「請插入有前作SAVE的記憶咭」，插咭後電腦便會檢查咭內DATA是否曾經完成了上述幾個事件，從而增加今集可玩到的事件。舉個例，只要你在第一集時完成了「隱之里」，那麼經過儲存資料轉換後前往馬戲團之村去，便能在左側大笑房間內找到「隱者」。

(其實我老早就爆機了，但沒有時間和版位去刊登，嗚…若大家有任何關於《東巴》的問題，絕對歡迎電郵給我查問，有時間的話我一定會回覆的，信我！)

未完待續



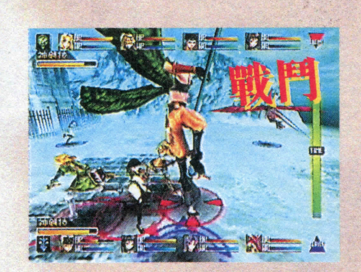
全書厚逾200頁
踏入新紀元 遊戲誌年鑑陪你渡過2000年
遊戲誌次世代年鑑2000
專題特集——遊戲機的過去、現在、未來；同你逐個睇由雅達利開始至Dolphin
——話你知次世代遊戲最高銷量
收錄98年中旬至99年底之所有次世代遊戲；
總共1200多隻
即將推出
資料秘技應有盡有
內附 精選格鬥遊戲出招表

TEXT：MARKS

LANGRISSER MILLENNIUM
ラングリッサー ミレニアム

DC
製造商：MASIYA
發售日：發售中 售價：5800日圓
容量：GD-ROM 記憶：36 BLOCK
SRPG/MEM

如何踏上世界統一之道



今集《LANGRISSER MILLENNIUM》與以戰棋形式戰鬥的前五集可謂差天共地，因為今次會以REAL TIME形式的戰爭方式將戰亂中的大地統一起來。由於今集遊戲是主要由「戰略」、「戰鬥」兩部分所構成的，所以會以這兩個方面為中心作攻略，而且這是無論選擇哪一個主角都要注意的事情。



戰略



由於今集的戰略部份會以REAL TIME形式來進行，所以不知道其他國家會在何時攻擊自己國家的據點，或爭奪鄰近的據點等等，這樣就需要經常進行調查敵國的行動。另外怎樣侵佔其他國家據點，以及防禦敵方攻城的強力攻擊等都是REAL TIME戰略必需清楚的事情。

1.出擊



擁有部隊的據點使用「出擊」指令時，就要選擇出擊的部隊，之後選擇目標據點就可以。另一方面，由於其他敵國的據點是不會有限制，所以敵方向任何一個方向的道路都可以，這樣需要利用移動指令來隨時改變移動中部隊路線。向據點的進軍的時候，敵方通常會在那個據點中派出部隊出來迎擊。當雙方部隊接觸時，便會在道路上發生戰鬥。在這種情況下的戰鬥，通常會在不同於據點的地方進行。

i.經常確保安全地帶



清楚地掌握敵方據點中戰力雖然是非常重要的要點，但始於是基本中的基本，只憑這一點是無法有效率地進攻敵方陣地。首先需要懂得「確保安全地帶」的技巧，而右圖就可以看見效果。在這種情況下，我軍後方就不會有敵方的戰力出現，而正所謂「無後顧之憂」。在制壓據點時，出擊的據點就變成安全地帶，這樣己方戰力就可集中在前線。

ii.進攻敵方的據點要訣



在進攻的敵方據點中有多個神劍使的情況下，己方只得一隊部隊進攻，而敵部隊就會被派出來負責作削弱己方部隊攻打敵據點前的戰力。既然敵據點有多隊部隊，就應該同樣以多隊式來進攻。就算最初部隊倒下，次部隊亦會在瞬間補上攻擊，以這方法使敵神劍使連HP回復的空間都被大軍抹殺掉。

iii.敵方攻擊之際



敵方進攻己方據點時，當然不能以一隊部隊來迎擊那據點派出的敵部隊。就算這部隊被擊敗並不代表據點防衛失敗。為了避開這種事情的發生，當發現敵方正迫近自己國家的據點時，便派出部隊在必經之路迎擊敵部隊。不過當據點只得一隊部隊時，唯有專心進行據點防衛或撤退至後面的據點，等待其他據點所派出的大軍到來。

iv.START的靈活運用

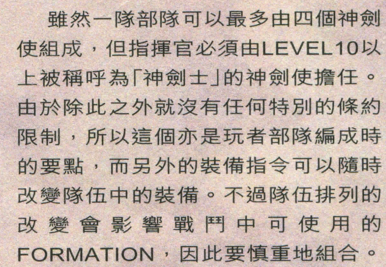


在戰略MAP顯示的時候，按START掣就可令時間停止。不論自己據點連續派出多隊部隊出擊，以及多個據點被敵方攻擊等情況，都必需使用快速的對應方法。若Y掣配合START掣來使用，使連續出擊的效果更極。

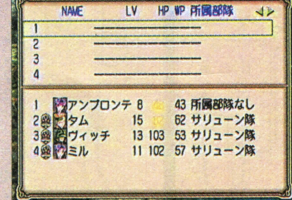
v.主角部隊的強勁

主角部隊中的神劍使不單要有名，而且更需要由全國最強神劍使來組成。另外主角部隊還要經常主動出擊，奪取更多經驗值，以高強的LEVEL來對付後來出現的最終BOSS。

2. 部隊編成



雖然一隊部隊可以最多由四個神劍使組成，但指揮官必須由LEVEL10以上被稱呼為「神劍士」的神劍使擔任。由於除此之外就沒有任何特別的條約限制，所以這個亦是玩者部隊編成時的要點，而另外的裝備指令可以隨時改變隊伍中的裝備。不過隊伍排列的改變會影響戰鬥中可使用的FORMATION，因此要慎重地組合。



i. 掌握角色特徵



在今集裏，會有非常多的角色存在，而且每個使用的武器與攻擊種類都各式各樣的特色。除了一些與EVENT有關的角色之外，以下就是12種角色的區分，從中可以掌握他們的特徵。

代表角色一覽


SOLDIER
• 直接攻擊
• 使用武器：劍


ARCHER
• 間接攻擊
• 使用武器：弓


WEREWOLF
• 直接攻擊
• 使用武器：劍

WERECAT
• 直接攻擊
• 使用武器：爪


KNIGHT
• 直接攻擊
• 使用武器：斧

SIREN
• 間接攻擊
• 使用武器：弓

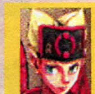

GIANT
• 直接攻擊
• 使用武器：斧

ARMADILLO
• 直接攻擊
• 使用武器：爪


HERMIT
• 直接攻擊
• 使用武器：杖


WYVERN
• 直接攻擊
• 使用武器：槍


MONK
• 直接攻擊
• 使用武器：拳

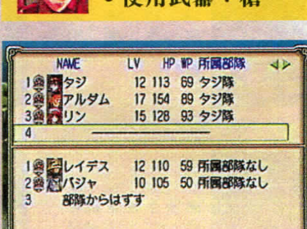

BIRDMAN
• 直接攻擊
• 使用武器：槍

ii.神劍技的影響



除了以上的資料外，其次玩者需要注意的就是神劍技的種類。遊戲中的神劍技主要分為支援型和攻擊型兩種，而部隊亦是由這兩種類型的角色組成。

iii.部隊編成要訣



由於指揮官被擊倒時，整隊部隊的其他隊員不論是否依然生存，都會判定該部隊敗北，因此指揮官便是隊中靈魂人物。為了避開這種情況出現，而指揮官的LEVEL就需要比其他隊員高（LEVEL高=HP高、防禦力高）。指揮官的角色種類會影響玩者的操控方法，而其中兩種弓箭手會比較難使用，因為弓箭手攻擊敵人時，瞄準目標是由人手控制，所以很容易射失，而且其神劍技只是單一目標，攻擊力普通、說得敵人亦比較難。

3.人材



由於遊戲開始時的10名重要人物會分別出現在所屬的國家內，所以每個國家只會有最多2名神劍使，而沒有獲得以外的人物。收集人物的方法就有「戰鬥中的說得」、「戰鬥後俘虜」、「月初時登用自薦角色」、「EVENT同伴加入」四種。其中機會最多就是「月初自薦」，因為各個據點在月初的時候都會有各種RANDOM角色出現自薦，而只要據點數目越多，同伴數目亦增加得越快。



4.其他

i.SHOP



金錢的收入基本上是每月在各據點內收取的，而除了每月分配給神劍使（神劍士1人100；神劍兵1人50）之外，其餘的金錢就好像沒有地方消費。其實SHOP亦是消費金錢的地方，當中可以購買的ITEM。不過SHOP並不是每個據點都會有，而且每間SHOP所售賣的ITEM亦有分別。

ii.探索



探索就是發現ITEM、武將、金錢，以及取得情報的指令。探索需要每次命令神劍使來進行，而探索結束時都會得到經驗值作為其功績。由於同一據點所取得東西都有所變化，所以在戰鬥活躍的時候，可以命令一些沒有期待的同伴到各地探索。另外探索亦可以令EVENT發生。

iii.人事



進行人事的行動會有「褒獎」、「會話」、「解顧」三種。其中最為重要的「褒獎」可以令到神劍使的忠誠度上昇，而這種忠誠度會分成藍（高）、黃（普通）、紅（低）三個級別。除了沒有褒獎都會保持藍色的重要角色外，其他角色分分鐘會在戰鬥中反叛自己。

戰鬥

戰鬥準備

戰鬥在進攻據點、或遭遇敵部隊時發生。不過戰鬥是不會立即發生，需要進行「戰鬥準備」才可，而其中的「說得」及「FORMATION」是最為重要。在使用這兩個指令時，其實可以見到某程度的戰鬥取向。不選擇「戰鬥開始」就不會開始有限制的戰鬥。



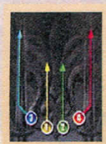
i.說得

在戰鬥準備時，雖然可以進行「說得」指令，但無論成功與否「說得」的指令都只能用一次。「說得」失敗就可以當沒有事發生，而成功的話則可以減低敵方的戰力。被說得的神劍使會在戰鬥結束後成為同伴。

ii.FORMATION



FORMATION（陣式）的選擇就是對付敵方的FORMATION，從而發揮FORMATION當中的戰術效果。例如：敵選擇「TORNADO L」的時候，敵指揮官就會在地圖的右側進行攻擊，玩者就可以使用「SIDE SPIN R」以全軍向右面進攻，向敵指揮官進行集中攻擊。FORMATION內的標記：A=ATTACK（埋身攻擊）、D=DEFENDER（近身防衛）、R=RUNNER（與敵人保持一段距離的逃走）。



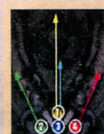
SALAM SHIFT
1D 2D 3A 4A
有利用價值而結構性高的陣式。1和2負責應付敵人的攻擊。



JUSTICE BLOW
1A 2A 3A 4A
對付敵部隊集中在中央的陣形，就能發揮其效果。



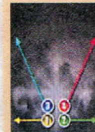
OCEAN SERF
1A 2A 3A 4A
敵方正面迎擊的時候，就能發揮其威力。



WILD HOWL
1A 2D 3D 4D
以指揮官引開敵人。指揮官是不會受到攻擊。



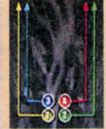
HOLY WAR
1D 2D 3D 4D
由2、3、4對付敵方的攻擊，而1就在當中的空隙攻擊敵指揮官。



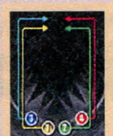
SPREAD
1R 2R 3R 4R
在據點防衛時，就可進一步發揮其效果的陣式，以神劍技進行攻擊。



CHARGE
1A 2A 3A 4A
以總戰力挑戰中間的敵人，進行集中攻擊。



SEPARATION
1R 2R 3A 4A
據點防衛時經常使用的陣式。爭取一些時間時使用



WIDE TRAPS
1A 2A 3A 4A
專門對付像CHARGE那樣的直線型陣式。就連SPREAD亦都有效。



DECOY
1R 2A 3D 4A
由於3會被敵方集中攻擊，所以需要在3放置的防禦力高的角色。

TARNADO L
1A 2A 3A 4A
敵方採用TARNADO R時使用。

TARNADO R
1A 2A 3A 4A
敵方採用TARNADO L時使用。

SIDE SPIN L
1D 2A 3A 4A
對付WIDE TRAPS和TARNADO R有效。集中攻擊敵方。

SIDE SPIN R
1D 2A 3A 4A
對付TARNADO L有效。集中攻擊敵方，令攻擊力提高。





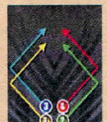
HARD SHIELD
1R 2D 3D 4D
2、3、4固定地防衛，1就可以逐一擊破敵方的角色。



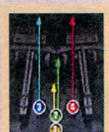
OVER RUN
1A 2A 3A 4A
這亦是個正統陣式，戰力有優勢時使用。



WAAL ASSAULT
1D 2A 3A 4A
使用來對付OVER RUN和WILD HOWL的陣式。不過條件是戰力有優勢。



GALE STORM
1A 2A 3A 4A
專門對付CHARGE等直線陣形。擁有從側面攻擊效果。



POWER BALANCE
1D 2D 3A 4A
在狹窄的地方最為有效的陣形。勝在戰力集中。



? ? ? ?
1? 2? 3? 4?
像各種謎團包裹着的陣式，只有光之會使用。

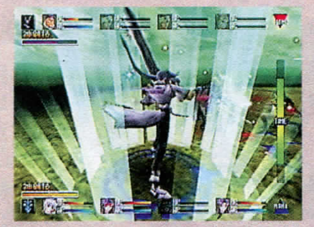
戰鬥

戰鬥中，玩者只可以操控指揮官，而其他神劍使則會依照FORMATION自動行動。無論哪一場戰鬥，當中的基本目標都是擊倒敵指揮官，因為擊倒指揮官必定取得勝利。另外，當己方處於劣勢的時候，可以作出「回避」或「防禦」的指示，而防禦則可以利用對敵方攻擊的耐力，操控指揮官將敵方逐個擊破，因此因應狀況而使用相對的戰術是非常重要的。



ii.神劍技

決定勝負的其中一個方法，當然是能夠以一擊將多個敵人受傷的神劍技。除此之外，亦有回復體力、令移動速度增加等使用效果。P.132就會有詳盡的全神劍技LIST，當中會有全神劍技的效果和特徵。最值得推薦就是擁有∞射程的神劍技。另外戰鬥中發動神劍技會有三點需要達成，首先第一步階段需要爆滿神劍技計，而當己方神劍使移動和攻擊時，會慢慢增加神劍技計。之後便需要神劍使有足夠發動神劍技的WP量，而在發動時沒有受到敵人攻擊。當然最好在離開敵人的位置發動。



i. 左右勝負的位置

唯一可以給玩者操控的神劍使只有指揮官，而這就是戰鬥中的關鍵。能夠靈活利用位置的話，可以給予敵人傷害之餘，亦不會受到敵人的反擊。攻擊基本是向敵人的背後或側面攻擊，如果從正面攻擊，就會被敵人確定自己為攻擊目標。



iii. 高明的操控

究竟如何可以在單挑或人數比敵人少時依有把握取得勝利。首先玩者需要操控指揮官接近敵人，當鎖定攻擊目標時進行橫移，就會令敵人的攻擊落空，同時立即再次接觸敵人，並且進行攻擊，之後又再一次橫移，而不斷重複就能夠在沒有受傷的情況下，將敵人擊倒。







重要EVENT發生及介紹

多有名的神劍使成為自己的同伴便是統一大陸的門匙。以下是他們成為同伴的EVENT發生條件介紹。



サリューン成為同伴
在サリューン以外的主角時，到カダル進行探索，之後サリューン便成為同伴。他的能力非常高。



リュウエン成為同伴
鎮壓マトゥラ後便成為同伴。在マトゥラ被敵勢力占領EVENT出現時，鎮壓後探索便可以。



ガゼイ成為同伴
派リュウエン到バルバラ進行探索，ガゼイ便成為同伴。不過二人要共同行動，但究竟二人的關係？



サルバン成為同伴
當サルバン攻入玩者的據點時，持有紺碧之珠就可令他成為同伴。強勁的角色之一。



アシ成為同伴
サリューン以外的主角在月初時到トリテリ，アシ便會成為同伴。



セラン成為同伴
ネイ成主角時，他就是最初的同伴。其他主角便要派女性的角色到トルカ進行探索。



グラディ成為同伴
在イトス探索的時候，便要與グラディ進行單對單戰鬥，取得勝利就可成為同伴。



アルダム成為同伴
在スリナール進行探索時，アルダム就會登場。戰勝了之後的盜賊團便可成為同伴。



リン成為同伴
月初時，主角在ナーリン內，就會參入成為同伴。不過選項以右、右、左來選擇。



ガースン成為同伴
當ダグート佔據後，ガースン就會在ダグート國滅亡時出現。一個月內完成他的要求便會成為同伴。



ルマティ成為同伴
在ヴェーリア裏，購買了ミスラの聖印之後，被打倒的ルマティ便會成為同伴。



ベン成為同伴
佔領了タイヤン、タオ、クーシャン、ハイフォン後，ベン會佔領タオ。被主角部隊擊破時便會成為同伴。



ウルスラグナ成為同伴
當與ウルスラグナ所屬部隊戰鬥時，取得勝利便成為同伴。一位對故事極重要的人物。



シャリク成為同伴
戰過的シャリク與ルテミア、ルクマーン、リン、カッツェ負責的部隊，或タジ、マサリバ以外的主角戰鬥便可成為同伴。

取得隱藏財寶
タジ、マサリバ以外角色在トルカ探索，順序以右、右、左、右、右選擇。

サリューンVSバゼラードー單挑
在攻打ヴィラード的最後據點時，而サリューン又在該部隊之中，於戰鬥勝利後便會發生。

必須取得的ITEM條件

在遊戲中，會共有三顆稱為「珠」的ITEM存在。這是絕對不可錯過的。



紅蓮之珠
在エリール探索時便可取得。



白銀之珠
在ヴィーデル探索時便可取得。



紺碧之珠
遊戲進行時的EVENT中取得。

踏上世界統一之道



雖然遊戲中可以選擇不同主角來進行世界統一的旅程，但每個主角的分別只會出現在初段的故事。每個主角所屬的國家在開始時，都只能在一個細小的範圍內進行攻佔據點，不過同時主角只能與忠臣(重要人物)一起進攻，不能取得其他神劍使。當完成每個主角不同的基本條件後，便會發生「大遠征」、「聖戰」



等發出世界統一宣言的EVENT，跟着便可以進行世界統一的旅程。基本上，這時候就只會進行以戰鬥與戰略交替的據點侵略。當玩者控制的主角將世界統一時，只要己方部隊移至東面大陸的チュルク，最後的大EVENT便會出現。主角的部隊移至チュルク之後，主角便會再次遇見光之會的三位怪人，而今次便



會正式與他們戰鬥。由於他們不論攻擊力與防禦力都是強勁，所以主角部隊不但需要有LEVEL 40以上，還要集中攻擊敵指揮官。在擊倒光之會三人之後，往スルクト之道就會在這時候出現，而位置在大陸中央的湖中心。今次主角的主要目標是阻止魔神イシャラール復活(今次只有主角的部隊才可以出擊到スルクト)。主角部隊今次會一次過進行兩場戰鬥，中途不能回復HP，而且敵人是擁有LEVEL 40或上(出擊時間而定)的光之會三怪人(首場)，以及由胚胎突然成長而擁有LEVEL 50的魔神イシャラール。由於今次出擊不論輸掉哪場戰鬥都會出現



BAD END，所以主角和其他隊員都需要有LEVEL 40以上的實力。首場基本上的戰術與之前同樣，但需要保留一定的HP。跟着的魔神イシャラール不單攻擊、防禦強，而且懂得瞬間移動、神劍技計增加速度快、擁有不同特殊效果和做成嚴重殺傷力的神劍技。首先購買四件乙女之指輪，裝備在主角部隊隊員身上，打倒他的方法只有在未能使用神劍技時利用迴避技巧攻擊(但不要被擊中)，而他差不多使用神劍技的時候，利用X、Y掣令全隊(包括主角)進入防禦狀態，來減低神劍技帶來的傷害，途中主角可以在遠距離用神劍技攻擊。



全神劍技 LIST

神剣技名	属性	武器	WP	射程	効果範囲種別	範囲	対象	効果1	効果2	備考	習得キャラ
アースクエイク	地	斧	24	中	対象中心的圓形	—	敵	Damage	—	飛行型角色無効	グラディ、ナイト、ジャイアント
アトミックボム	火	剣	35	短	自分中心的圓形	—	敵	Damage	—	—	?
ウインドカッター	風	弓	21	長	対象単体	—	敵	Damage	—	飛行型角色Damage+25%	アーチャー、セイレーン
グラビティ	地	剣	22	長	対象単体	—	敵	Damage	移動力下降	飛行型角色Damage+25%	サルバン、ハーミット、バードマン、ワイバーン
ゲイザー	水	剣	20	長	対象単体	—	敵	Damage	—	—	ベン、ナイト、ジャイアント
ゴットウインド	風	槍	40	無限	対象全体	—	敵	Damage	—	—	?
サンダー	風	剣	20	長	対象単体	—	敵	Damage	—	—	タルウィ、ナイト、ジャイアント
サンダーソード	風	剣	30	短	自分中心的扇形	前方90度	敵	Damage	—	—	タジ
シールブレイド	水	剣	32	短	自分中心的扇形	前方90度	敵	Damage	封印	—	ソルジャー、ワーウルフ
ジハド	地	剣	30	無限	対象全体	—	味方	攻撃力上昇	防御力上昇	—	ルマティ
シャイン	火	剣	40	無限	対象全体	—	敵	Damage	—	—	?
シャドウバインド	地	弓	23	長	対象単体	—	敵	Damage	麻痺	—	アーチャー、セイレーン
ストームバインド	風	槍	28	短	対象中心的圓形	—	敵	Damage	麻痺	—	グラーフ、ハーミット、バードマン、ワイバーン
ソニックブラスト	風	剣	30	短	以自己開始的直線	前方直線	敵	Damage	—	—	バゼラート、アシ、セラン、ソルジャー、ワーウルフ
ハートショット	水	弓	22	長	対象単体	—	敵	Damage	混乱	—	アーチャー、セイレーン
ヒールオール	水	剣	30	無限	対象全体	—	味方	HP回復	STATUS回復	—	イサレル、ハーミット、バードマン、ワイバーン
ファイアアロー	火	弓	20	長	対象単体	—	敵	Damage	—	—	アーチャー、セイレーン
ファイアウエポン	火	剣	23	短	対象単体	—	味方	攻撃力上昇	—	—	ウルスラグナ、リュウエン、ソルジャー、ワーウルフ
ファイアストーム	火	槍	40	無限	対象全体	—	敵	Damage	—	—	ローサ、リン、ハーミット、バードマン、ワイバーン
フェンリル	水	剣	40	無限	対象全体	—	敵	Damage	—	—	マサリバ
フリーズブレイク	水	剣	25	短	以自己開始的直線	前方直線	敵	Damage	—	—	サリューン
フリーズワールド	水	剣	40	無限	対象全体	—	敵	Damage	—	—	?
フレアレイ	火	剣	30	短	自分中心的扇形	前方90度	敵	Damage	—	—	ネイ
ブレイズ	火	斧	24	短	以自己開始的直線	前方直線	敵	Damage	—	飛行型角色無効	ナイト、ジャイアント
プロテクション	地	剣	21	短	対象単体	—	味方	防御力上昇	—	—	アルダム、モンク、ワーキャット、アルマジロ
ヘイスト	風	爪	24	短	対象単体	—	味方	ヘイスト	—	—	モンク、ワーキャット、アルマジロ
ポイズンミスト	水	剣	26	中	対象中心的圓形	—	敵	Damage	毒	—	ザリチュ、カッツェ、モンク、ワーキャット、アルマジロ
ボルケーノ	火	槍	23	中	対象中心的圓形	—	敵	Damage	—	—	シャリク、モンク、ワーキャット、アルマジロ
メテオ	地	槍	35	長	対象中心的圓形	—	敵	Damage	—	—	?
ランドブレイク	地	剣	24	短	以自己開始的直線	前方直線	敵	Damage	—	飛行型角色無効	ガースン、ソルジャー、ワーウルフ

全裝備 LIST

名前	条件(備考)	効果	価格
鉄の護符	沒有	DF+20%	800
銀の護符	沒有	DF+30%	8000
塹壕の護符	沒有	DF+20／移動力−10%	700
砦の護符	沒有	DF+30／移動力−20%	3500
治癒の耳飾り	沒有	HP自動回復(小)	9500
妖精の耳飾り	沒有	WP自動回復(小)	8000
太陽の耳飾り	沒有	HP回復速度+50%	1500
月光の耳飾り	沒有	WP回復速度+50%	1500
妖精の涙	沒有	消費WP−25%	4000
バンダナ	沒有	MAXWP+10%	900
ヘアバンド	沒有	MAXWP+20%	4500
カチューシャ	沒有	MAXWP+30%	9000
風雪の靴	沒有	移動力+20%	800
疾風の靴	沒有	移動力+30%	8000
身代わりの像	戦闘不能解除(発動後ITEM消滅)	HPの20%	5000
地の御守り	沒有	地の神剣技Damage−20%	650
大地の御守り	沒有	地の神剣技Damage−30%	6500
水の御守り	沒有	水の神剣技Damage−20%	650
清流の御守り	沒有	水の神剣技Damage−30%	6500
炎の御守り	沒有	火の神剣技Damage−20%	650
火炎の御守り	沒有	火の神剣技Damage−30%	6500
風の御守り	沒有	風の神剣技Damage−20%	650
嵐の御守り	沒有	風の神剣技Damage−30%	6500
地の精霊石	沒有	DF−30%／地の神剣技−100%	500
水の精霊石	沒有	DF−30%／水の神剣技−100%	500
炎の精霊石	沒有	DF−30%／火神剣技−100%	500
風の精霊石	沒有	DF−30%／風神剣技−100%	500
五芒星の結界	沒有	神剣技Damage時確率5%／神剣技Damage100%	1350
剣の腕輪	沒有	AT+20%	800
大剣の腕輪	沒有	AT+30%	8000
悪鬼の腕輪	沒有	AT+20%／DF−10%	550
悪魔の腕輪	沒有	AT+30%／DF−20%	1500
英雄の腕輪	HP25%以下	AT+50%	10000
一撃の腕輪	沒有	普通攻擊擊中時確率25%／AT+25%	5000
快心の腕輪	沒有	普通攻擊擊中時確率25%／AT+50%	10000
地の腕輪	地屬性角色	SAT+20%	750
大地の腕輪	地屬性角色	SAT+30%	7500
水の腕輪	水屬性角色	SAT+20%	750
清流の腕輪	水屬性角色	SAT+30%	7500
炎の腕輪	火屬性角色	SAT+20%	750
火炎の腕輪	火屬性角色	SAT+30%	7500
風の腕輪	風屬性角色	SAT+20%	750
嵐の腕輪	風屬性角色	SAT+30%	7500
貴族のベルト	沒有	MAXHP+10	900
将軍のベルト	沒有	MAXHP+20	4500
大公のベルト	沒有	MAXHP+30	9000
解毒の指輪	毒発生時50%	毒無効	4800
開放の指輪	麻痺発生時50%	麻痺無効	4800
衝撃の指輪	混乱発生時50%	混乱無効	4800
結界の指輪	封印発生時50%	封印無効	4800
乙女の指輪	STATUS異常発生時	確率50%毒,麻痺,混乱,封印無効	9800



能逃出生天定還是葬身在此

撰文者：山寺良牙

今期除會刊登餘下的主故事部份外，亦會刊出分枝條件故事，究竟「本馬鹿者」的最後結果會如何呢？

DC 製造商：DATAEAST
發售日：10月28日 價格：6800日圓
記憶：最少12 Block
AVG／MEM／對應VGA BOX



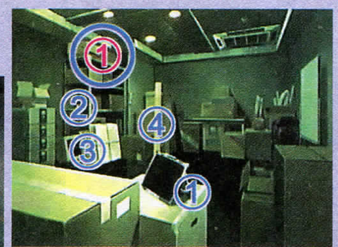
上回說到主角進入『生態觀察室』找回希春，亦互相安慰菜緒後，希春便會跟著主角一同行動，之後會有甚麼事件發生呢？

海洋開發推進興業研究所地圖(二)

地庫第一層

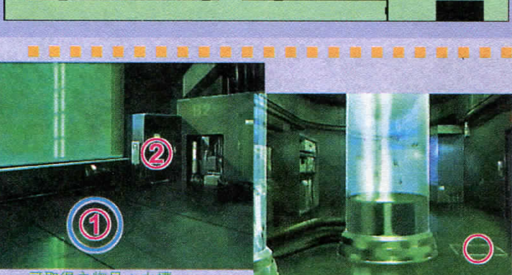
可取得之物品：改建中密室
1. 自製鐵筆





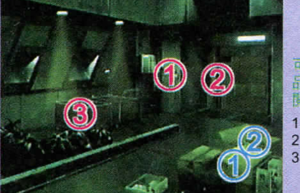


可取得之物品：物品庫
1. 匙(第二控制室用)



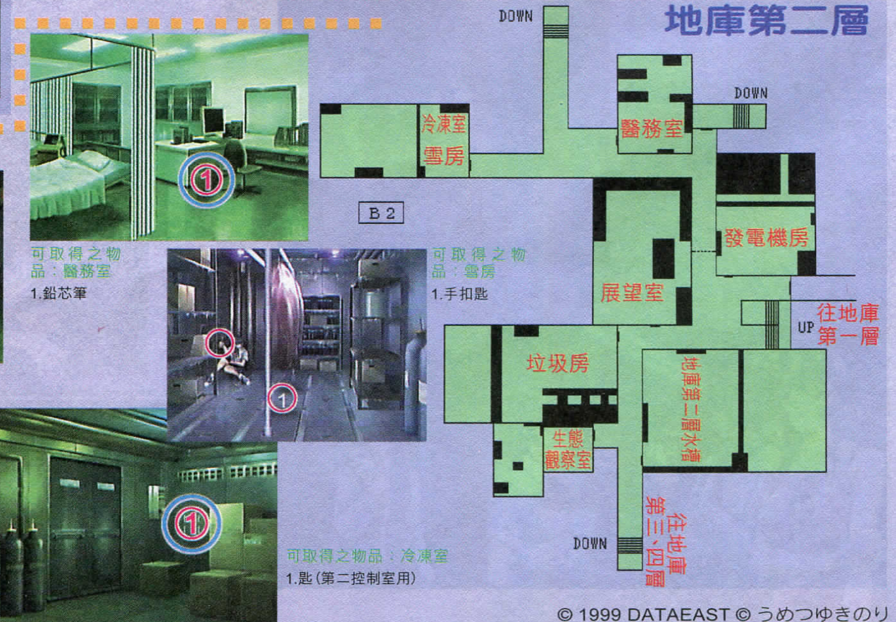
可取得之物品：水槽
1. 鉗
2. 出口(往排水溝)

有圈地方：可撬開地板



可取得之物品：垃圾房(參閱上期)
1. 密碼鎖
2. 記事簿
3. 冷凍室匙

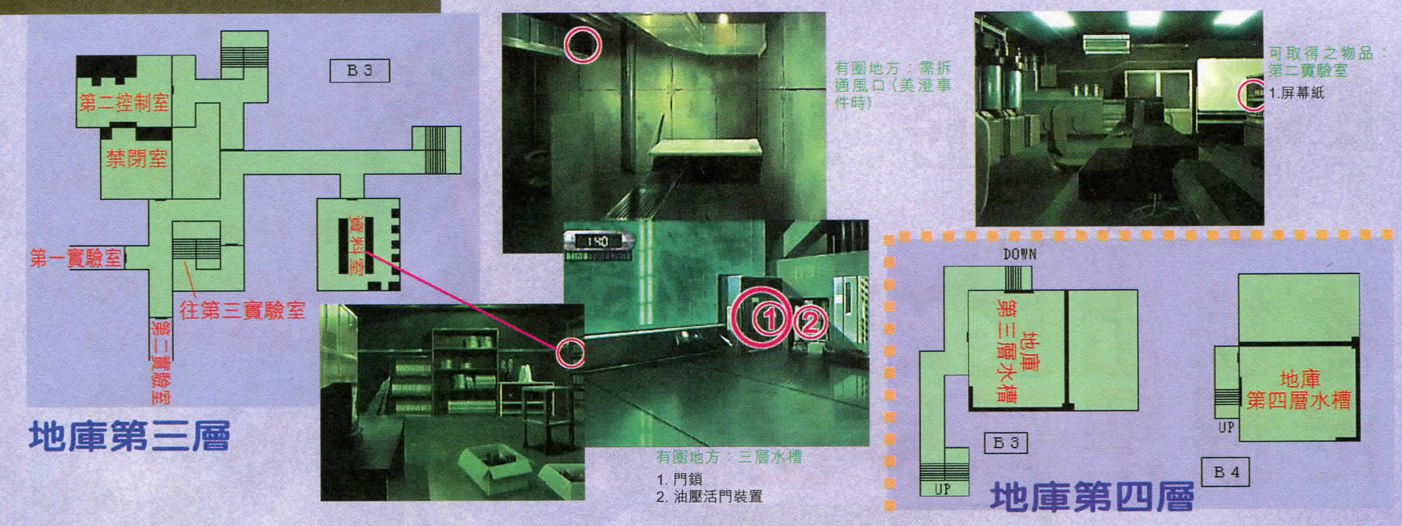
地庫第二層



可取得之物品：醫務室
1. 鉛芯筆

可取得之物品：雪房
1. 手扣匙

可取得之物品：冷凍室
1. 匙(第二控制室用)





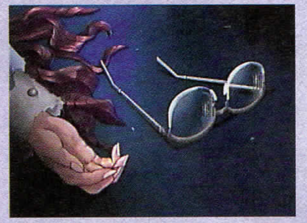
找回希春後，便先帶她介紹給眾人認識(展望室：北条神田、地庫第一層：菜緒、垃圾房：玲子、地庫第三層：美澄、生態觀察室：千尋)，聽過北条神田的會話出來後，希春說該房間令她覺得恐怖不想進去；遇上玲子時聽到她是從事分析特定海洋生物的遺傳子情報和進化形態的研究；美澄則對神田的事還是心情低落；千尋在看魚但她竟然說是在望著母親，究竟有甚麼含意呢？



回到『地庫一層』遇上菜緒，竟發覺通道被落閘封著了，最麻煩只有這處能通往上層，即是說今次眾人被困在下層了，於是便得回去通知眾人，其後神田便去查看一下，另外看到千尋手上抱著一隻貓，最後所有人便在封著的通道處集合，在談論的同時發覺由月不在，於是便四出找尋。★







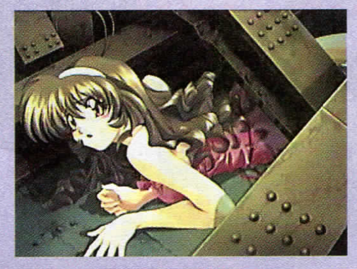


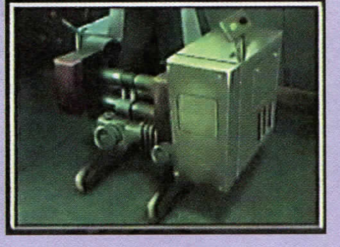
1時24分

(地庫一層走廊遇上美澄)在停車場找到她，可是找到的是她的屍體，死因是碰到短路的電線而觸電，聽到結果的菜緒十分傷心激動，其後希春便會與菜緒行動，當然亦借機去安慰她，究竟今次事件是意外定還是由月討厭自己而做出這種事。(物品庫遇上美澄、地庫二層遇上菜緒、封著通道遇上千尋、地庫三層遇上希春、地庫三層水槽)回到『改建中密室』時，突然聽到一陣巨響，衝進去後發現希春被不少工字鐵壓著，幸好只是被壓著下半身，於是便想著辦法將她救出來。看到室內有架『扭曲機』，於調查時不小心取得了『自製鐵筆』，查看後發覺還方以使用，不過『摩打』方由於沒有皮帶不能使用，於是用之前拾到的『絲襪』來代替，接下再將『綱線』駁上滑輪，與倒下的工字鐵連結，最後開動機器將它們逐一拉走，最後救了希春出來的同時，餘下的亦倒下來，幸好希春和主角逃得快，問她為何在該處時，她答因為發呆而發生，果然她仍未對她母親的事死心。









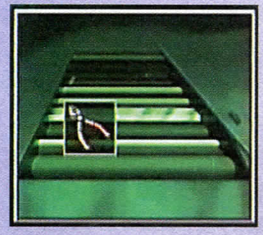


REVIVE…蘇生

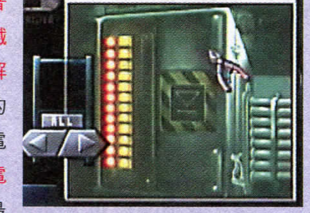


（地庫一層走廊遇上玲子千尋、地庫三層水槽遇上希春，談及到還對今次的事還掛在心上、地庫二層走廊遇上菜緒）來到地庫二層開不到『拉閘』遇上美澄，她說本層亦是因錯誤而導致所有閘放下，不過這道閘是因沒有電而打不開的，可能是某處發生短路或是有問題出現，又或者不排除是有人故意破壞，於是主角只好找方法打開這道門，好讓能找到所長。（展望室遇上美澄）

來到『發電室』看到電箱被人鎖上外，其「校」好像被人破壞似的用鐵線拉著，而美澄曾說過閘門是因短路而打不開的，於是聯想到可能與這處有關，便想辦法去打開電箱調查。四周調查時，



發覺到『地庫二層水槽』有塊地板設計比較特別，不過用手又打不開，於是用『自製鐵筆』將其撬起，在水喉推中找到『鉗』一個，便拿它回到『發電室』將『纏著電箱的鐵線解開』，將蓋打開後發覺用作保險絲的電線燒斷了，那便是有些地方沒電到的主因，那只好到『垃圾房』將『電線』取來，再『安裝到縲絲』位處，最後聽到外面的門打開聲音，正想出去時看到菜緒，她好像帶點淚光表現出其不安和悲傷的心情，同時主角亦不小心拌到之前拆下來的蓋，結果失掉了點道具。

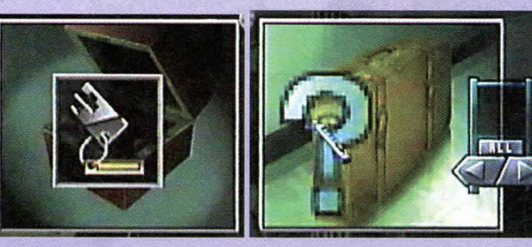




通過閘門後便來到『醫務室』，在地上看到個『殘殘手提包』只是用膠布封著，便用『Cutter』將它打開來看，找到枝『鉛芯筆』不如用來幹甚麼呢？有否記得『物品庫架上的小盒』呢？事實上得用這才能開啟，打開後又取得另一『匙』。



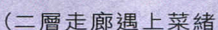




接下來到『地庫三層的第二控制室』在門前遇上美澄，不過問題是不能開啟，其後美澄便走開了，其後『再調查』時發現開門需要兩條匙，其中一條在剛才的盒中已取得，另一則放在『冷凍室第一部份的架上』，要利用『Cutter』將連著的繩切開才能取得（地庫一層閘門遇上千尋），取得兩匙後便回到『第二控制室』，但插上後也反應，莫非要兩匙同時開才能有效？剛考希春千尋來到，便要求希春幫忙，將匙交給她後便適合時間同時扭動，最後將門打開；希春門走了後美澄亦來到，見門開啟後她便進去調查。







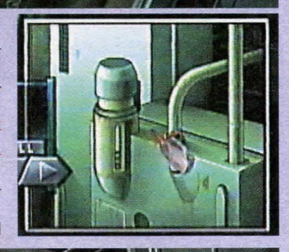
（二層走廊遇上菜緒說不太想見到父親、二層水槽聽到玲子與神田談論到所長的反人道研究的事、生態研究室遇上希春說開想回母親的事，當中她會要求一段小時間一同行動，主角的反應是「好（上面）／不（下面）」，但到外面走不遠便離開、三層走廊遇上神田並聽到古怪音響，他說是主電腦負荷過重發出，可能是古怪研究引起、四層走廊遇上玲子，她原說與主角沒關係的事，但見她像辛苦似的便叫她說出『上面選擇』，實際她也找不出答案、藥品庫遇上北条談到希春為何來此處的事，得知11年前此處的事故，他說出驚人的結果，就是希春的母親小川晴江可能還在生、一層走廊遇上希春千尋、第二控制室遇上美澄，說到她原本今天是離職的，但到了現在變成非法入侵者）

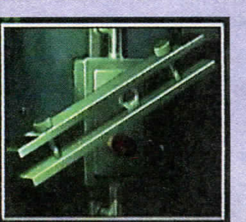




來到三層水槽聽到有漏水聲便入內查看，於『通道』發現玲子困在內，水並浸了一半，得找方法打開通道救出她（限時：3分鐘內），首先要阻止

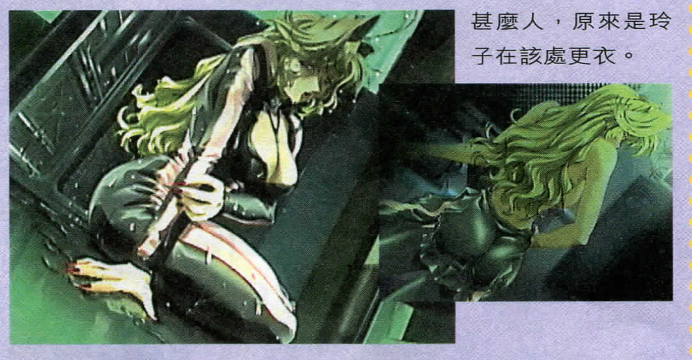
水流進去，只要有邊門被打開的話便可，查看門時發覺需有六角鏍絲批或板手才能打開，可是手上沒有類似工具，只好用夠硬物品代替就是『報紙夾』，扭開門掣後水是停了，但門卻打不開，可能是某種安全裝置出問題，這樣下去玲子仍會窒息死，於是查看『旁邊的油壓式活門裝置』，發覺是因沒油







而出問題，便『用手上的油壺』將油加回去，終於將玲子救出，其後她說今次是意外，可能是有人想致她於死地，還叫主角今後要小心行動(展望室遇上菜緒)；其後在發電機房處聽到聲，以為是甚麼人，原來是玲子在該處更衣。



(醫務室遇上北条似心臟病發)藥品庫遇上菜緒，她說想主角會來找她似心有靈西，一同出去時竟遇上研究室所長，亦即是菜緒的父親，他以前說過叫她不要來此處，問菜緒為何在此處，她無言以對之下主角便駁斥菜緒是為了見水谷(因不知名關係所以這樣稱呼)而來，但卻遇上這種口吻，其後他便離開。(物品庫遇上希春千尋、垃圾房遇上玲子、二層水槽遇上美澄，說還沒解除保安系統，該需要找到水谷才可、第二控制室遇上菜緒、二層走廊聽到水谷叱責神田為何有這麼多人來到，神田說是系統錯誤和有異常負荷來查看，莫非這次事件是水谷所做成？冷凍室遇上



神田)到『展望室』遇上北条水谷，說到水谷還繼續有關研究後腦發展的事，當中得知在11年前北条由於在該研究遇上障礙而強行提出放棄研究，當時水谷的研究原進入完成階段但曝了光，得知的北条怕有發生便故意做成爆炸事件，不過此之後水谷亦是完成研究；其後北条繼續研究，但他不知是甚麼事，於是北条說鏡捉走千尋捉走的事是水谷所策劃，而他也不知事情，在水谷口中得知千尋並不是北条的孫，而



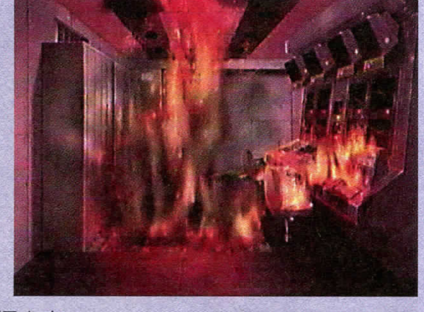
是他實驗的未完成品，令人以為水谷的實驗未完成；原來千尋是他的實驗者，曾經做過他所說的後腦發展手術，是擁有一些秘密的可能性，所以千尋沒多大感情表現亦是因該手術而起。其後在『近醫務室的走廊』再遇上北条水谷，得知水谷能將北条的研究結果再利用，將腦內的情報抽出再移植到另一人腦內，可以將死去的人的記憶復蘇，亦即是說水谷早在事件之前便保存有晴江(希春母親)的記憶，而為了將這植入希春體內騙她來這處，從中也得知水谷是一直喜歡著晴江的，但他說殺人犯沒資格對其說出真相；他走了以後北条心臟病發，並叫主角要阻止水谷的研究。

(醫務室前走廊遇上菜緒，她心情煩亂，雖然她希望研究完成，但同時亦感覺到這樣她父親不會再回來，所以要求主角幫她令水谷放棄研究結果，因為她亦不想失去希春，同時得知地庫四層有水谷的研究室、第二控制室前遇上美澄說菜緒要到實驗室所以打開通道)回到『二層走廊』遇上水谷，於是便開始勸服他終止研究，並說出主角到結果的見解，莫非為了完成研究而需要犧牲很多人的性命，他說有時為了建設新的時代也需要犧牲一些人，不過反駁他有否想過犧牲的人的反應？莫非他們要成為水谷的意志的食糧？對於水谷為了志向而甚麼也犧牲的他來說，根本不可以去否定北条的事，他無言以對後北条來到，說人所做出來的只是將欲望具體化，所以……這時水谷打斷話題，問主角想說的是甚麼？結論就是希春一直重視她對母親的回憶，而十分接近她的主角是知道的，若果再繼續研究令晴江復蘇的話，小川希春亦會同時從人世間消失，這等同於殺人，水谷聽過這番話後便離去，而北条去休息一下。

來到『一層走廊』遇上千尋，說北条己不在(死去)，其後回到『二層走廊』遇上美澄得知北条剛逝世，這事對千尋會是個大考驗，而主角與希春亦無言以對，在醫務室中千尋看著北条的遺體，說出不願意的說話，看來藏在她心中的感情再始激發出來了，而希春亦對千尋的覺得她很可



憐。(冷凍室通道前遇上玲子、冷凍室遇上菜緒、展望室聽到希春與水谷就拒絕實驗的談話)



來到『第二控制室』一打開門便感到陣熱氣湧出來，室內發生火警而美澄倒臥在內，火炎從下面的電線群衝出來，怎樣可以阻止火炎漫延呢？(限時：5分鐘內)原想用旁邊的櫃蓋著，可是鑲得很緊不能用手或是自製鐵筆推倒，而櫃上有個通風口，能否利用它呢？於





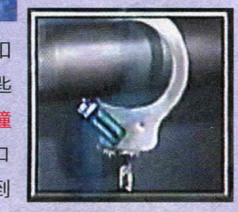


是暫時離開回到二層，經過美澄所解開的門，來到控掣室隔壁的『禁閉室』，進入後感到不尋常的熱氣，位置似是『馬桶上的通風口』，『摸過(選擇上面)』後發覺這處很熱，於是嘗試拉下它看有否救出美澄的方法，『看見』這處就是櫃的上面，不過有網不能直接過去，於是只好用『自製鐵筆』穿過鐵網將櫃，最後亦成功將火撲滅並回到美澄處救回她。



(垃圾房及二層走廊遇上千尋聽到菜緒與神田會過面，而且好像在垃圾房掉過些小物件)於是在『垃圾房的手推車內找到一條匙』，接下來到『冷凍室』調查，發覺原本可以進入的『雪房』現在不能進入，而且聽到好像有人在內，於是便調查『門旁的鎖』發覺是鎖著的，接下嘗試用『剛才拾到的匙放到匙洞開啟』果然湊效，但為何神田會將匙掉了





的，莫非……入內後看到菜緒被人用手扣鎖在室內，發生甚麼事！叫醒她以後說匙在那邊的洞，究竟是哪個？(限時：5分鐘內)『房間中間的』看到匙落在該處；但洞口細又沒有可以掏上來的工具，接下便想到用『水銀』利用其極高浮力將匙浮上來，『取得』後回到菜緒身旁『調查手扣』發覺它結了冰找不到匙口，使用『打火機』將結了冰的部份融解，最後將『匙插入』解開後便救回菜緒；借機隨口問她時，聽到是神田騙她到該處後將她焗暈再拉入房的，其後想到玲子及菜緒所發生的事後，有個共通點就是她們全是研究所有關的人，亦記得神田說過對她們的事很好奇，有可能神田……。最後叫菜緒不理甚麼事從內面將門鎖著等主角回來。

神田的行動不尋常，肯定有某些企圖。(資料室遇上玲子問有否甚麼能代替螢幕)來到『第二實驗室』正想走時，後面突然有把聲音出現是神田，於是問他為何這樣對待菜緒，之後他露出邪惡的笑聲，



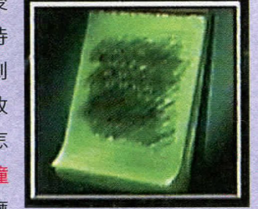
原來他是正進行一個死亡遊戲，而今次事件最終幕後兇手就是他，他是利用人與人之間信賴的弱點進行陰謀，還說各人有各的命運，有時要好好的生存下去便得犧牲別人，於是主角「火滾」起來並向神田揮拳，可是他更快一步將主角擊暈，最後聽到是神田說沒有殺死主角，而腦海中亦浮現其他女孩的聲音。

4時30分

當主角醒來時發覺在『生態觀察室』，不過通道卻是鎖著的便四處查看，發覺有處可開啟式的地板，調查後看到『邊緣』可用些細又硬的東西撬開，於是便嘗

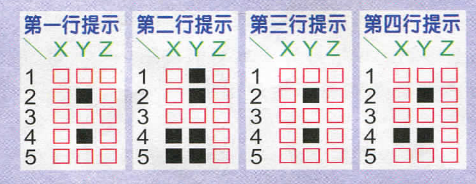


試用『十字螺絲批』果然有效，在地板處看到有個掣，究竟是甚麼？還是不要亂動為妙「下面的選擇（選了上面的話可有好戲看且後果自負，因本馬鹿者已……）」其後於二層走廊某處出來，經過『垃圾房』時像聽到千尋的聲音，入內查看時亦聽到有怪聲，一看之下竟見到千尋被綁且放在壓縮機內，而機器正是啟動中，該怎樣才能令其停止運作呢？（限時：3分鐘內）看到旁邊有個密碼鎖，但密馬是甚麼呢？再看到『牆上有本記事本』，而且還有寫過字的痕跡，可是上面的一頁早被取走，於是只好『用鉛芯筆』掃過去，結果出現推奇怪文字，上面寫著：



2Y、4Y
4X、5X、1Y、2Y、4Y、5Y
2Y、4Y
4X、2Y、4Y

能理解，事實上這是一條數學（圖形）算式，首先將設計一個十五格的表，上面由左至右分別是X～Z，旁邊由上至下分別是1～5，再將有提示的格數塗黑，那餘下的白格便能看到真實數字，若依照這方法，答案則如下：



第一行提示

＼	X	Y	Z
1	□	□	□
2	□	■	□
3	□	□	□
4	□	■	□
5	□	□	□

第二行提示

＼	X	Y	Z
1	□	■	□
2	□	■	□
3	□	□	□
4	■	■	□
5	■	■	□

第三行提示

＼	X	Y	Z
1	□	□	□
2	□	■	□
3	□	□	□
4	□	■	□
5	□	□	□

第四行提示

＼	X	Y	Z
1	□	□	□
2	□	■	□
3	□	□	□
4	■	■	□
5	□	□	□

即是說密碼便是『8489』。

輸入後機器停止並將千尋救了出來，起初她沒有反應以為死掉，但後來她終於醒來，於是與菜緒一樣，叫她鎖著門等主角回來，而主角則繼續四處找神田的下落，不能讓他繼續胡來。來到『第二實驗室』時，聽到內面有哭聲，原來是希春，不過亦是打不開門，於是便隔門安慰她並對她說在主角回來前不要開門給其他人；另一方面調查『禁閉室』時，發覺它是鎖著，不過始終感覺到內面是有人的。





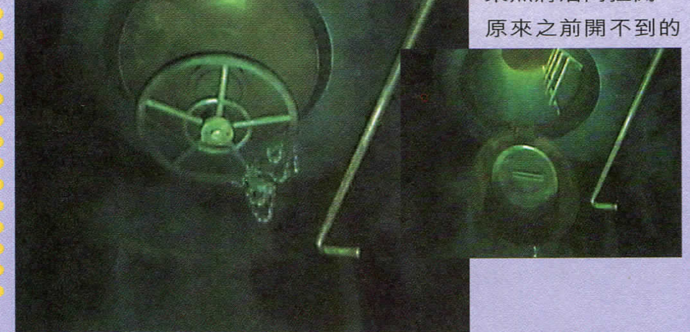
接下來經過有樓梯連著的門來到地庫一層的另一邊，發覺該處有升降機口，而旁邊又有『危危乎的水喉』和『麻繩一條』（在現時沒有關係），另一邊像被人打擊過的『消防喉蓋』上亦有些古怪字跡（其實這字跡與之前千尋事件有關）；之後便『乘電梯』來到地庫四層，一條直路到『第三實驗室』並且見到水谷在此處，他說要主角和帶回其他人盡快離開，原因是研究所內系統出現異動，不久後研究所內便會充滿毒氣，這些毒氣原是保安系統其中一項，於是主角說要連水谷也帶走，並問他有否逃生之門，他說在儲水室內的排水溝該可以逃到外面，其後他便離開；而主角亦在『神田屍首身上取得一條匙』不過這匙有甚麼用呢？



之後來到『地庫二層水槽』找到水谷，於是便由他帶路進入『排水溝』（此時離毒氣噴出時間倒數亦同時開始，時限：15分鐘內），來到目的地果然看到爬梯，於是水谷便上去查看並確認通道；不過他失望的回來，究竟是否不能到外面，於是主角接著也去查看，發覺活門被『鐵鏈』繞著，於是便嘗試將其『解開』看看有否效，不過也是沒反應，只好回到『排水溝』前想辦法，其後調查時發覺抽氣扇旁的『鐵喉』能除下來，於是便取下它，發覺它頗堅硬可能有用，借機嘗試『用其阻著抽氣扇旋轉』有效，再行『回到活門處調查』發覺可以利用一下剛才解開的『鐵鏈』，便將鐵鏈嘗試連到抽氣扇扇葉，一扯之下果然將活門拉開，原來之前開不到的









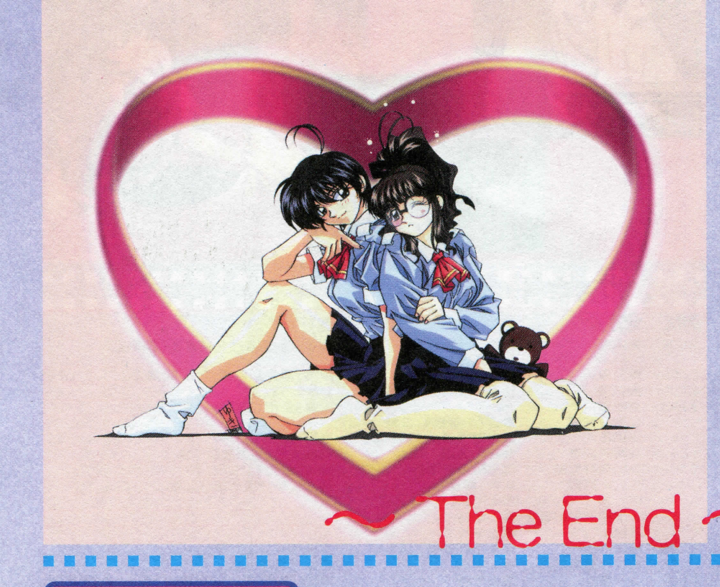
原因一來是沒有力量去扯，二來是因為受到風壓(吹上來的空氣)的壓力影響，令到門被推著，若沒有比這種風壓更大的力的話是打不開的。出路確定後，便回到『二層水槽』處說給水谷，另外亦得到『垃圾房』帶回千尋、『冷凍室』帶回菜緒、『第二實驗室』帶回希春和『禁閉室』的美澄玲子由月(若由月在生的話)等人，特別是禁閉室救回三人有特別技巧，之前在神田身上取得的『匙』就是在這處使用，本身門是鎖著得要用這匙來開啟，將她們引導到出口後『主角自身亦得逃出去才可』。





最後眾人逃了出來，同時亦到了第二天早上，主角發呆的望著晨光照耀的研究所回想了很多事，為何會發生這樣的事？究竟有甚麼是錯？究竟有誰錯？是現實？是幻覺？是何時？是何處？該怨恨誰？逃避心情的地方是？只是需要時間才能回復笑容，而且是永遠的笑容，流不下淚，因為這是不能相信的，相逢與永別就只是一瞬間……。







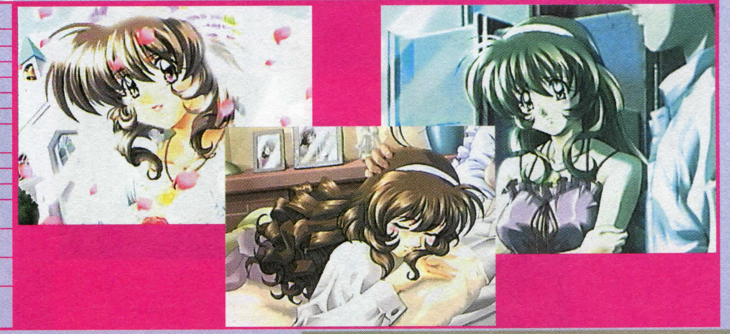
~The End~？NO！！

故事分岐

若上期有看清楚『攻略標題』或以往介紹的話，該會知道遊戲中是會有不少分枝的，這些分枝除了因主角所取得的物品、利用方法與及其他行動所影響外，有些更會影響到遊戲中女主角的對主角的好感，對『故事發展、結局與及內容』也會有影響，而以下所刊載的則會是些與故事發展沒直接影響和與該女主角取得最高好感的路線。(表中所列時間為遊戲中左、右上角所列的，另需參考配合其他事件、主故事部份和其他女孩事件)

小川希春

時間	地方	事件	備註
00:15	生態觀察室前	聽到說保護希春的聲音	×
00:20	生態觀察室前	進入生態觀察室尋回希春	參考主故事
01:24	地庫三層走廊	遇上希春	×
	改建中密室	希春存亡事件	參考主故事
	地庫三層水槽	遇上希春	×
01:40	生態觀察室前	遇上希春並選一同行動	不要向地庫三層水槽方向移動
	冷凍室	取得雪房	希春覺凍主角給她穿上上衣，另匙取得位置方法參考道具表
	地庫四層水槽	×	用雪房取得的匙開門進入
	藥品庫	遇上希春	×
03:11	生態觀察室	遇上希春	×
	地庫四層水槽	將緊急燈的螺絲用十字批除下房間變得更光，希春事件發生	×
04:30	地庫三層通道	在第二實驗室看到希春與水谷被神田捉著	×
	地庫四層升降機內	希春存亡事件	用升降機門旁的鐵喉配合消防喉救回她(用繩的話有反效果)
	第一實驗室	用匙開門取得斧頭，將牆上有裂痕的地方用斧頭破壞，讓希春先逃出後再救出其他人	



穗高由月

時間	地方	事件	備註
19:20	改建中密室	與由月相遇	×
19:40	改建中密室	遇上由月菜緒	×
20:00	地庫一層T字路口	遇上由月菜緒	×
	物品庫	通知由月菜緒閘門已開	×
21:00	地庫一層閘門處通道	遇上由月菜緒	×
	茶水間	想離開時在垃圾桶處發現公仔	使用事務室處取得的魚鉤給由月修理公仔
	女洗手間	看到菜緒勉勵由月	進入時選偷偷摸摸「コソコソする」
	所長室	遇上由月菜緒	請參考主故事，取幣和與田奈奈美資料
	停車場	遇上由月菜緒	×
	大堂	遇上由月	×
	地庫一層升降機前通道	遇上由月菜緒	×
22:00	大堂	遇上由月	×
22:20	休息室前通道	聽到由月驚叫	請參考主故事
22:43	藥品庫前通道	遇上由月	×
	第一控制室	遇上由月美澄	×
	更衣室	取得消毒用酒精、膠布、浴巾	×
	一樓升降機前T字路口	遇上由月菜緒	二人吵架
	一樓樓梯處	由月受傷	對她傷口使用消毒用酒精
	一樓升降機前T字路口	遇上由月玲子	×
	物品庫	遇上由月	×
	大堂	遇上由月	進入地質研究室發現千守事件後
	大堂	遇上由月	海豚相片事件
00:00	茶水間	遇上由月	×
	更衣室	由月與菜緒回復正常關係	×
00:15	改建中密室	遇上由月	×
	垃圾房	×	取得膠喉
00:20	停車場	遇上由月	取得遙控器（之前需取得紐形電池），另外將『膠喉』套於電制電線露出的部份
01:24	垃圾房	聽到由月的哭聲	×
	停車場前	蓋因氧化開不到要用油解開	×
	展望室	遇上由月美澄	×
01:40	展望室前	遇上由月	×
	素體保管室前	遇上由月	×
	發電機房前	遇上由月	×
02:00	醫務室	遇上北条	×
02:20	地庫二層閘門後	遇上由月美澄	聽到如千尋説北条去世
03:11	垃圾房	遇上由月	×
	冷凍室前通道	遇上由月	說找尋美澄
	第二控制室	美澄存亡事件	參考主故事
	醫務室	遇上由月	×
04:30	地庫二層水槽／排水溝	發現逃生門	到禁閉室用匙救回由月與及其他所在不同地點的女孩後主角逃出研究



高野玲子

時間	地方	事件	備註
22:00	接待房	遇上玲子北条密碼鎖輸入『5159』（參考主故事）	
22:20	藥品庫	遇上玲子	取得水銀
22:43	女洗手間	被玲子硬扯進去	×
	物品庫	遇上玲子菜緒	取得電路板，被玲子警告，看到8毫米菲林事件
	休息室	遇上玲子	就之前的事交談
	生物研究室前	遇上玲子	選擇『幫她忙（手伝う）』
	生物研究室	用膠布貼上她傷口後再用十字螺絲批敲敲	取得膠囊
	會議室前	遇上玲子菜緒	×
	地顧研究室	遇上玲子	×
	接待房	與玲子一起聽北条的交談	×
00:00	生物研究室	遇上玲子北条	×
00:15	生物研究室	遇上玲子	選擇『當然順利（バッチリ）』
00:20	休息室	遇上玲子	×
	垃圾房	玲子好像有很開心的事出現	×
01:24	地庫三層水槽	遇上玲子	×
	藥品庫	遇上玲子	×
01:40	地庫二層水槽前	聽到玲子與神田的交談	×
	地庫四層水槽前	遇上玲子	選擇『想聽（聞きたい）』，但最後她也不説出
	地庫三層水槽	玲子存亡事件	請參考主故事解決方法
	發電機房前	玲子更衣	×
02:20	垃圾房	遇上玲子	×
03:11	冷凍室前通道	遇上玲子	對北条去世感到遺憾
	資料室	遇上玲子	她出去後將取得的『屏幕紙』掛到有螺絲的書架上
04:30	禁閉室	救出玲子	需利用從神田身上所取得的匙，救出戶有女孩後主角亦需逃走



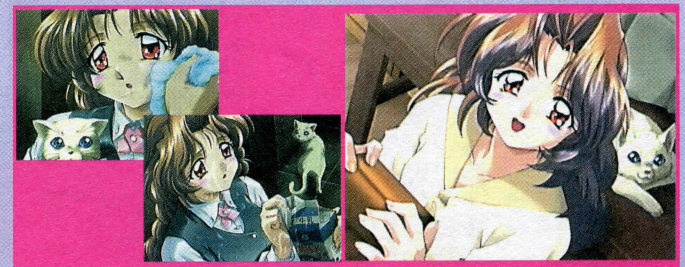
水谷菜緒

時間	地方	事件	備註
19:20	停車場	主角菜緒生死事件	用栓壽著去水口並打開水龍頭儲水後，用櫃上的布浸水後去救火
20:00	地庫一層T字路口	遇上由月菜緒	×
	物品庫	通知由月與菜緒閘已開啟	×
20:20	茶水間	遇上菜緒	×
21:00	一樓升降機	遇上菜緒	×
	一樓樓梯	遇上菜緒	×
	所長室	遇上菜緒	書架上查到職員與田奈奈美資料，分類『β』出生日期『10月25日』
	停車場	遇上由月菜緒	×
	地庫一層升降機前通道	遇上由月菜緒	×
22:20	茶水間	遇上菜緒	×
22:43	所長室	遇上菜緒	對希春的回想
	物品庫	遇上玲子菜緒	取得電路板
	一樓升降機前T字路口	遇上由月菜緒	×
	大堂	沒有電燈，使用『酒精燈』	得知菜緒怕黑
	更衣室	遇上菜緒	取得絲襪
	休息室	用梯上地質研究室	調查洞回去時菜緒上來，發現千尋
	第一控制室	遇上菜緒	×
	停車場	遇上菜緒	×
00:00	接待房前	遇上菜緒	×
	二樓往樓下樓梯前	聽到神田與菜緒的交談	×
	地庫一層閘門	使用鏡遺體上取得的匙，遇上菜緒	進入地庫二層
00:15	展望室	遇上菜緒	×
00:20	生態觀察室	尋回希春，菜緒來到	進入方法參考主故事
	藥品庫轉彎走廊處	遇上菜緒	×
01:00	藥品庫前走廊	遇上菜緒	另一閘門降下不能前進
01:24	展望室前	遇上菜緒	×
	素體保管室前	遇上菜緒	×
	發電機房	遇上菜緒	用新電線修理好燒斷的電線後出現
	地庫二層走廊	遇上菜緒	×
01:40	展望室	遇上菜緒	×
02:00	藥品庫	遇上菜緒	離開時遇上菜緒父親水谷所長
02:20	第二控制室	遇上菜緒	×
	醫務室前通道	遇上菜緒	×
03:11	冷凍室	遇上菜緒	×
	地庫二層水槽前通道	遇上千尋	得知神田掉去一條匙
	垃圾房	取得匙	參考地圖和地方畫面
	冷凍室	使用匙進入雪房	進入後發生菜緒存亡事件
04:30	地庫一層升降機前	聽到水谷父女交談	×
	地庫二層水槽／排水溝	發現逃生門	救回其他人後逃出研究所



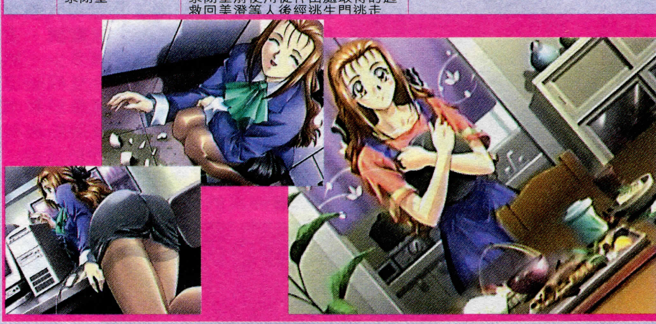
北条千尋

時間	地方	事件	備註
21:00	茶水間	取得牛奶和貓糧『CAT2 KL-304轉成306』	請參考地圖畫面和道具表，雪櫃提示
22:00	藥品庫	使用新卡進入	取得『藥片』、水銀、生石灰、電芯
22:20	接待房	從北条口中得知千尋的事	北条千尋14歲
22:43	更衣室	×	取得『浴巾』、酒精、膠布
	生物研究室	取得『十字批』、燈膽、神田	×
	警衛室	取得螺絲和有q字的匙	需利用十字批
	地質研究室	發現千尋遇上菜緒	需利用有q字的匙開門進入
	生物研究室	遇上玲子與小貓	選擇『幫忙（手伝う）』
	生物研究室	取得『膠囊』	貼上膠布後用十字批敲敲
	接待房	北条介紹千尋	×
	一樓閘門通道最入	遇上千尋	×
	改建中密室	遇上千尋	×
00:00	地庫一層閘門	遇上千尋神田	千尋説神田很討厭
00:15	地庫一層閘門前	遇上千尋	約定一起尋小貓
00:20	展望室	遇上千尋	調查過『飾櫃下面的蓋』後，移到『房間右上的火警鐘』並使用『打火機』，再者用『浴巾』弄乾他們濕了的身
	生態觀察室	遇上千尋	發現希春事件後
01:24	地庫一層閘門前	遇上千尋	×
	藥品庫	遇上千尋	希春存亡事件後
01:40	地庫一層閘門前	遇上千尋	給小貓牛奶
	物品庫	遇上千尋	談到拉麵、音樂盒、淋浴的事
	藥品庫前通道	遇上希春千尋	×
02:00	物品庫	遇上千尋	×
02:20	藥品庫	遇上希春千尋	×
	展望室	聽過北条水谷説話	請參考主故事
	地庫一層T字路口	遇上千尋	得知北条去世
	地庫二層閘門後	遇上美澄由月	得知北条去世
03:11	醫務室	遇上千尋	千尋望著北条　垃圾房　遇上千尋　心情不佳
	地庫二層水槽前通道	遇上千尋	聽到神田將匙掉到垃圾房
	展望室	遇上千尋	給瀕死的小貓吃『膠囊』令其回復健康
	垃圾房	遇上千尋	菜緒存亡事件後
04:30	垃圾房	千尋存亡事件	密碼『8489』提示請參考主故事
	第三實驗室	千尋與神田對疊事件	於神田身上取得匙
	地層二層水槽	×	到冷凍室、禁閉室救出其他女孩從逃生門逃走



笠原美澄

時間	地方	事件	備註
19:20	閘門前	美澄被夾著	×
19:40	閘門前	於美澄後袋取得開門卡	盡量不要摸到她臀部
20:00	物品庫	取得強力磁石	需用取得的開門卡
	停車場	取得千斤頂	需利用強力磁石安裝於櫃門失去手柄處
	停車場	取得錐	需利用千斤頂放於車下取得
	閘門前	使用錐將右下方近閘的牆破開，再弄毀內藏的電線令閘拉起。	×
20:20	大堂前	遇上美澄	得知研究所內發生非常事態
20:29	地庫一層閘門前	遇上美澄	其後強行到茶水間發生美澄打破杯事件
21:00	地庫一層閘門前	遇上美澄	得知美澄還沒有男友
	第一控制室	遇上美澄	×
	第一控制室	遇上美澄	說到覺得很恐怖後離開（若先到所長室查看的話便不會發生）
	所長室	遇上美澄	選擇『與她一同行動（行動を共にする）』，再者調查到與田奈奈美資料（參考主故事）
	事務室	打開皮包輸入密碼取得新開門卡	與她同行時會聽到她的提示（參考主故事）
22:00	事務室	遇上美澄	×
	接待房前	遇上美澄	×
	接待房前	遇上美澄玲子北条密碼鎖輸入『5159』	
22:43	第一控制室	遇上美澄由月	×
	第一控制室	遇上美澄	說電腦系統不正常
	物品庫	取得電路板	×
	第一控制室	將壞的電路板更換	參考上期地圖畫面
	更衣室前通道	遇上美澄想脫下絲襪	×
	第一控制室	遇上美澄	得知建築物全體也有很大負荷
	第一控制室	遇上美澄	得知大浴場滑梯事件
	更衣室	取得美澄絲襪	×
	一樓升降機	遇上美澄	移動時才會遇上
	所長室	與美澄交談	得知她是單戀神田
00:00	所長室	遇上美澄	×
00:20	所長室	遇上美澄菜緒	×
	地庫三層水槽	遇上美澄神田	美澄被神田拒絕
	地庫三層水槽	遇上美澄	看見失落的她
01:24	物品庫	遇上美澄	於室內燒了燈處安裝之前取得的燈膽（取得位置參考主故事或道具表）
	地庫二層閘門前	遇上美澄	×
	展望室	遇上美澄由月	×
01:40	第二控制室	遇上美澄	×
	第二控制室	遇上美澄	說到她該現今天離職，現變成非法入侵
02:20	地庫二層水槽	遇上美澄	×
	第二控制室前通道	遇上美澄	×
	地庫二層閘門後	遇上美澄由月	得知如千尋所說北条逝世
03:11	冷凍室前通道	遇上由月	說正尋找美澄
	第二控制室	美澄存亡事件	請參考主故事
04:30	地庫二層水槽	找到逃生門	請參考主故事
	禁閉室	禁閉室前使用從神田處取得的匙，救回美澄等人後經逃生門逃走	



直玩故事的玩者可能也不知，遊戲中事實上是有位隱藏人物「あおい（葵）」，想了解下她的神秘性便得留意下面的表了。

あおい

時間	地方	事件	備註
20:40	所長室	×	『書賀右上角取得古怪的信』、幣、與田奈奈美資料
22:00	藥品庫	使用新卡進入	取得藥片、水銀、生石灰、『電芯』
00:00	休息室	×	從鏡遺體身上取得匙
	地庫一層閘門前	×	使用匙開啟閘門到地庫二層
00:20	地庫三層水槽	取得紐形電池	請參考地圖畫面位置
	停車場	遇上由月	取得『遙控器』，請參考地圖畫面位置
（順序可不同）	生物研究室	×	於破了的養育器上面的感光部份使用遙控器
（順序可不同）	警衛室	×	於取得匙的箱的左上角的感光部份使用遙控器
（順序可不同）	第一控制室	×	於電路板插入口旁的感光部份使用遙控器
	素體保管室	弄醒あおい	進入後操作『右方密碼鎖』以弄醒她，成功的話她便會醒來，其後便可離開。 操作方法：以按『ADD』的次數而定，第一段『按一次』令文字變成『A』、第二段『按十五次』令文字變成『O』、第三段『按九次』令文字變成『I』
01:40	素體保管室	あおい清醒	她說不要將她的事說給別的人知
	素體保管室前	遇上由月	選擇『支吾（はぐらかす）』（若不選這個後果自負）
	素體保管室	遇上あおい	不斷交談
	發電機房前	遇上由月	說在素體保管室處見到黑影
02:00	素體保管室	あおい存亡事件	交談時她突然變得很辛苦，說需要一種『TYPE N II』的藥
			取得方法：到藥品庫查看『劇藥保管庫（房間左方最入放於地上會有放大畫面出現的一個）』，再『看過蓋上的MEMO』，接下查看『桌下的箱』，放大畫面後『使用電芯取得藥物搬運箱』，再次到『劇藥保管箱取得疫苗』，最後選擇『使用搬運箱（運搬ケースを使う）』將疫苗放進去帶回素體保管室交給あおい。
03:11	素體保管室	遇上あおい	談到主角會在海上消失（?）
	素體保管室	遇上あおい	將『所長室取得的信』交給她便能得知她的過去
04:30	地庫二層水槽	找到逃生門	×
	素體保管室	救出あおい	×
	×	逃生	到各處救回女孩逃生後主角逃走（女孩位置請參考前文）

取得道具表

名稱	位置
a匙（aの鍵）	物品庫架上一個紅色小盒內，需用鉛芯筆開啟
b匙（bの鍵）	冷凍室開門掣旁的架上，需用Cutter來取得
油	發電機房的架上，若手上有浴巾的話會全滿，沒的話只有一半
酒精燈（アルコールランプ）	物品庫架上左方近牆
斧頭（オノ）	第一實驗室的架的下面
開門卡01（カードキー01）	笠原美澄後口袋
開門卡02（カードキー02）	於事務室將開門匙重寫後取得
Cutter（カッター）	發電機房電箱的上面
膠囊（カプセル）	藥品庫，需與玲子一起，用過膠布和十字批
神田的匙（神田の鍵）	第三實驗室的事件和神田的遺體
幣（コイン）	所長室右方的觀葉植物的花盆
q匙（qの鍵）	警衛室內面牆上的箱，需用十字批來取得
牛奶（牛乳）	茶水間的雪櫃
吸喉Pump（給油ポンプ）	右方研究所外右方正中間的鐵喉
電線（コード）	將電箱打開後在垃圾房取得
冰凍的匙（凍り付いていた鍵）	雪房地板的溝，需用生石灰或錐才能取得
栓（ゴム栓）	停車場去水口側
膠喉（ゴムホース）	垃圾房紙箱內
斷了的首飾（首飾り）	女洗手間垃圾桶內
電路板（基盤）	物品庫左方架下面，放著顯示器位置
氧氣筒（酸素ボンベ）	停車場的櫃的最右一格，只限存亡事件中取得
布（シーツ）	停車場的櫃的上面，只限存亡事件中取得
膠布（止血テープ）	更衣室右方的櫃的最入一格
磁石	物品庫面前的顯示器
系統CD-ROM（システムディスク）	第一控制室面前的桌的左方抽屜
往地庫二層門匙（死体の鍵）	休息室鏡副所長遺體，神田醒來後
鉛芯筆（シャープペンシル）	醫務室內的皮包，需用Cutter取得
千斤頂（ジャッキ）	停車場左邊櫃內，需用磁石取得
藥片（錠劑）	藥品庫左側面前的櫃最底一格
消毒用酒精（消毒用アルコール）	更衣室左方櫃的最頂
報紙夾（新聞クリップ）	事務室的報紙架
水銀	取得藥片的後面一個櫃
絲襪（ストッキング）	更衣室的垃圾桶，需經過美澄某兩事件
錐（千枚通し）	停車場的車的車輪下，需用千斤頂取得
第一實驗室匙（第一實驗室の鍵）	於希春真相事件中取得
小型匙（小さな鍵）	所長室夾萬內，需用遙控器取得
魚鉤（釣り針）	事務室電腦、密碼重寫機旁的黑色整理盒
古怪的信（手紙）	所長室書架最右上角
鐵喉（鐵パイプ）	逃生門大風扇排水溝左方中間的一條
鐵喉（鐵パイプ）	往第三實驗室途經的升降機門前，只限希春存亡事件中取得
燈膽（電球）	生物研究室燈座
紐型電池（電池）	地庫三層水槽牆上用具櫃
生石灰	藥品庫右方的架上方第二欄一些盒子之間
貓糧（にゃんにゃんグルメ）	茶水間的雪櫃，需取得牛奶後
螺絲（ネジ）	警衛室內面牆上的箱，需用十字批來取得
鐵筆（バール）	研究所右側汽油筒的左方地上
浴巾（バスタオル）	更衣室左方櫃由右數向第二格
電池（バッテリー）	藥品庫右方的架上方第三欄
有繩的匙（紐付きの鍵）	垃圾房推車內，即神田掉了的
十字螺絲批（プラスドライバー）	生物研究室右方櫃的抽屜
古舊的繩（古びたロープ）	往第三實驗室途經的升降機門前，只限希春存亡事件中取得
鉗（ペンチ）	地庫二層水槽可撬地板水喉之間，需用自製鐵筆取得
手扣匙（細長い鍵）	雪房地板中央的洞，需用水銀才能取得
自製鐵筆（細長い棒）	改建中密室，只限希春存亡事件中取得
屏幕紙（模造紙）	第二實驗室右側的架上
魚叉（モリ）	物品庫細長木箱內，需用幣來取得
藥品搬運箱（藥品運搬ケース）	藥品庫的桌下，只限あおい存亡事件中使用，需用電池取得
打火機（ライター）	接待房的模型船後面
遙控器（リモコン）	停車場櫃的左方，需用紐型電池取得
六角形匙（六角形の鍵）	休息室左方入面地下的櫃內
鋼線（ワイヤー）	發電機上面
疫苗（ワクチン）	藥品庫的劇藥保管雪櫃，只限あおい存亡事件中使用，需取得藥品搬運箱後手才可取得

結局表

一般結局

結局1
所有女孩全數去世

結局2
與每一位女孩的結局關連事件出現過不足3點

結局3
所有女孩還生存但拋棄她們逃走

小川希春結局

正常結局
1. 到冷凍室取匙時使用『錐』，其後再選擇『用上衣蓋著希春（シャツをかける）』
2. 在展望室前聽過希春與水谷的對話
3. 菜緒生還
4. 在希春存亡事件中救回她

黃金結局
1. 於冷凍室一起取得『冰凍的匙』
2. 看過希春在地庫三層走廊事件
3. 看過希春回憶母親事件
4. 於菜緒與神田會面前將地庫四層水槽用匙打開
5. 從千尋處聽過神田棄掉匙後，發生菜緒存亡事件前到地層四層水槽發生希春黃金事件

真相結局
1. 於冷凍室一起用『錐』取得匙後，選擇『用上衣蓋著希春（シャツをかける）』
2. 發生過地層四層水槽希春黃金事件

水谷菜緒結局

正常結局
1. 停車場救火事件使用『水』及『浸濕了的布』讓菜緒救火
2. 使用梯子進入地質研究室
3. 所長生還
4. 希春生還

黃金結局
1. 在大堂發生的幽暗事件中使用『補充酒精的酒精燈』
2. 將發電室電箱用『電線』修理好
3. 在第一控制室看過『菜緒回想餐廳』的畫面
4. 希春、由月、玲子生還

真相結局
1. 在大堂發生的幽暗事件中使用『補充酒精的酒精燈』
2. 看過神田與菜緒秘密交談事件
3. 希春、由月生還

北条千尋結局

正常結局
1. 於展望室看到小貓時，要弄響火警鐘
2. 將『牛奶』給小貓
3. 希春生還
4. 在千尋存亡事件中救回她

黃金結局
1. 往地庫二層處看過神田與千尋事件
2. 北条去世後看過垃圾房的事件
3. 聽過千尋說神田掉了條匙後，到展望室將『膠囊』給小貓

真相結局
1. 於展望室看到小貓時，弄響火警鐘再拿『浴巾』給她
2. 聽過千尋的音樂盒的事
3. 希春生還

穗高由月結局

正常結局
1. 由月在樓梯受傷時擁有膠布和消毒藥水的話，使用『消毒藥水』
2. 看過茶水間將公仔修理的事件（選項沒關係）
3. 美澄生還

黃金結局
1. 在地庫一層看及聽過由月開始游泳的理由
2. 在更衣室看過由月與菜緒回復友情的事件
3. 出現地庫一層閘門後，去遇過菜緒，再者在沒有遇上千尋的狀態下使用『垃圾袋』後到垃圾房

笠原美澄結局

正常結局
1. 在開門卡重寫前一同行動
2. 美澄生還
3. 由月生還

黃金結局
1. 看過地庫三層水槽美澄被神田拒絕事件
2. 從閘處取得夾著的美澄的開門卡時沒有摸過她的臀部
3. 出現地庫一層閘門後，去遇過菜緒與千尋，在發生希春存亡事件前到物品庫遇上美澄，並在沒有處使用『燈膽』

高野玲子結局

正常結局
1. 希春存亡事件中救回她
2. 在養育箱毀壞後使用『膠布』
3. 玲子存亡事件中救回她
4. 玲子生還

黃金結局
1. 看過在物品庫玲子取得8毫米菲林事件
2. 看過玲子在地質研究室事件
3. 在生物研究室聽過北条玲子的談話
4. 持有『屏幕紙』時，完成菜緒存亡事件後到資料室

あおい結局

正常結局
1. 令あおい起來
2. 於あおい存亡事件中救回她
3. あおい生還

黃金結局
1.從千尋聽過神田棄掉匙後，在菜緒存亡事件前到『素體保管室』將『信』交給她

Really ～ The End ～

超極惡【硬】攻略第二回！

N64	
製造商	BANPRESTO
發售日期	發售中
售價	7800日圓
容量	256M
SRPG/ MEM	

廢話少說，上期本刊已為大家介紹了頭十六版的攻略，並刊登了遊戲中全124話的流程圖，相信對於大家攻略此遊戲時也有一定幫助罷！話說回來，由於遊戲中分岐路線眾多，故筆者暫時只集中攻略「超級系男主角」的主線，至於其他分支線則留待日後有機會再談，不便之處，請各位多多見諒。



TEXT：IKI

17. 導向破滅的高達

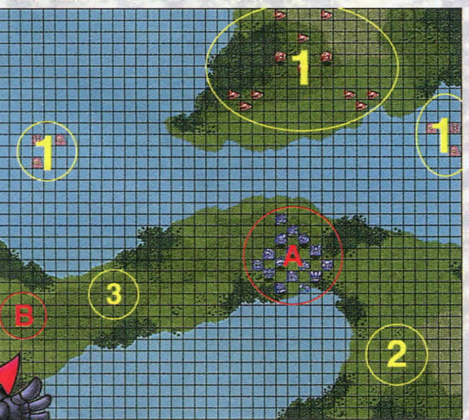
勝利條件：敵軍全滅　　失敗條件：歐姆拉被擊落

戰鬥重點

這版中古華多羅有一個神聖任務，只要在SUPER系主角的場合，玩者可在愛瑪出場後，以古華多羅向她進行「說得」，過版後便可得到愛瑪的加入。由於她擁有「愛」和「激勵」等精神指令，故最適合用作密達斯的駕駛員，但注意她要直到才LV 50可作2回行動。

回說戰略方面，由於版圖上敵人的機體大多是水中型部隊，故最佳戰法是以死神高達及沙漠高達作近身攻擊，如不能一下子擊落敵機便以SUPER ROBOT系機體「埋單」，順道提昇其LV。

後期登場的惡魔高達實力橫強，然而只要其HP被扣掉50％左右便會撤退，故也不用太擔心。又，若以多蒙配合「熱血」使出「SHINNING FINGER SWORD」，要把惡魔高達一擊擊倒也不是難事呢！



A自軍初期機體

15機	

B自軍增援機體（與敵增援B同時出現）

機體	駕駛者
三一萬能俠（ゲッターロボ）	三一部隊（ゲッターチーム）
閃光高達（シャイニソクガソダム）	多蒙（ドモソ）

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
密拉煞（マラサイ）	菈娜（ライラ）	5	4200	205	700	1
密拉煞（マラサイ）	尊尼（ジェリド）	5	4200	220	700	1
密拉煞（マラサイ）	格靈哥（カクリコソ）	5	4200	190	700	1
密拉煞（マラサイ）	スベシヤルス	1	3400	100	700	6
艾亞尼斯（エアリース）	スベシヤルス	3	3900	110	1000	3
キヤソサー	スベシヤルス	0	4100	110	1500	2
バイシース	スベシヤルス	0	3500	100	1100	4

2.敵軍增援機體A（第3 TURN玩者回合，敵機剩餘12部以下）

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
狄馬殊（デイマージュ）	嘉露拉（カルラ）	5	5200	260	2500	1
TERMINATOR POLICE（ターミネーターポリス）	AI	0	3500	120	1200	6
高達MK II（ガソダムMK II）	愛瑪（エマ）	3	3900	190	1000	1
ウアイロース	超級系男主角宿敵	0	5500	310	4500	1
エルブルス	超級系女主角宿敵	0	4500	310	3000	1

3.敵軍增援機體B

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
惡魔高達（デビルガソダム）	卡殊（キヨウシ）	0	25000	350	4000	1

18. 哀・戰士們

勝利條件：敵軍全滅　　失敗條件：歐姆拉被擊落

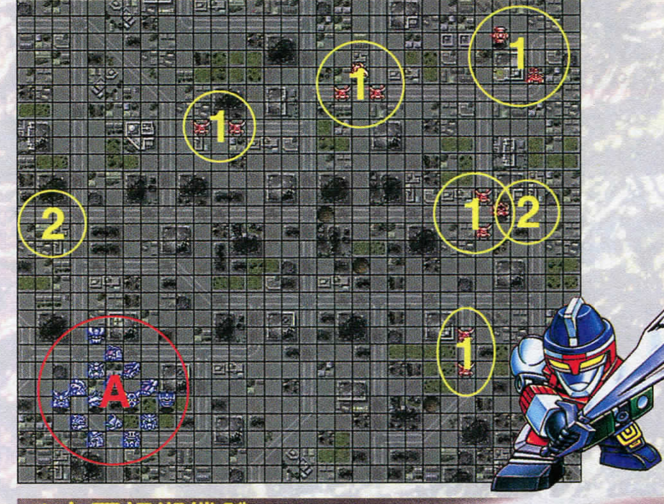
戰鬥重點

這版一開始玩者便可得到獸戰機隊中的沙羅、雅人及亮的加入，而豹戰機、獅戰機及象戰機在氣力130以上的狀態下可變身成野獸形態，這時機體的整體能力也將得到一定程度的提昇。



在戰鬥開始時，只要玩者擊倒了4部セイ・ファー，敵軍的增援機體便會出現，其中大家不能小看戰鬥獸奧比路斯及戰鬥獸古拉多里奧的能力，必須儘早解決它們。而到了第5 TURN，古蘭博士及暗黑大將軍便會正式向玩者進攻，老實說，古蘭博士不比暗黑大將軍強多少，然而由於兩人所持有的資金及經驗值也十分可觀，故玩者不能急於擊倒他們，最後一擊務必要留待給擁有「努力」或「幸運」等精神指令的成員，特別是配合了「幸運」擊倒他們，到時玩者便真的十分「肥仔」了。





A自軍初期機體

15機	

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
米基洛斯（ミケロス）	暗黑大將軍	0	20000	270	9000	1
合體百鬼ロボ	古蘭博士（グラー博士）	0	21000	250	10000	1
戰鬥獸奧比路斯（オベリウス）	AI	0	9000	150	2000	1
戰鬥獸古拉多里奧（グラトニオス）	AI	0	8000	150	1800	1
セイ・ファー	ムゲ兵	1	3200	90	1000	8

2.敵軍增援機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
戰鬥獸奧比路斯（オベリウス）	AI	0	9000	150	2000	2
戰鬥獸古拉多里奧（グラトニオス）	AI	0	8000	150	1800	2
TERMINATOR POLICE（ターミネーターポリス）	AI	1	3700	120	1200	8

19.擊破卑劣的陷阱！

勝利條件：敵軍全滅／9 TURN過去　失敗條件：歐姆拉被擊落

戰鬥重點

早在這版的INTERMISSION中，我方部隊已作出了多方面的強化。特別是鐵甲萬能俠引進了JS噴射飛翼系統，令其成為空中部隊之一，同時亦加強了其行動力。另一方面，戴安娜A亦會代替愛美神的位置，大家必須好好運用。



在這版中，古華多羅及阿寶會因劇情需要而強制出擊，由於古華多羅改乘了百式，大家必須充份利用機體的地圖砲，以一口氣同時擊倒多名敵人來賺取更多經驗值。而阿寶方面，雖然他的機體功能稍遜，然而為將來著想，大家務必為他提昇LV。敵機剩餘9部以下時忍便會出場，之後便合體成超獸機神斷空我。留意駕駛重高達的科，其HP高達20000且有2回行動，必須儘早消滅。而亞路比登場後，玩者可先以多蘿向她進行「說得」，但最後因為劇情發展，她還是逃不過成為狂戰士的命運‧‧‧‧





A自軍初期機體

百式(古華多羅)、デイシエSE-R(阿寶)＋15機，沙羅、雅人、亮不能出擊

B自軍增援機體(敵機剩餘9部以下)

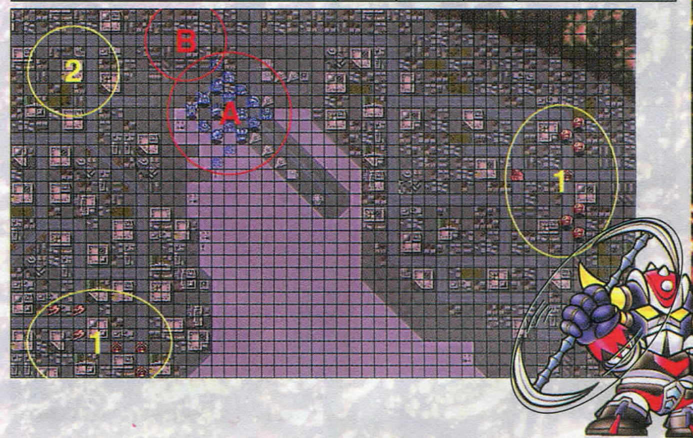
機體	駕駛者
鷹戰機(イーグルファイター)	忍

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
亞斯曼(アツシマー)	布蘭(ブラソ)	5	5000	220	900	1
重高達(サイコガソダム)	科(フオウ)	0	20000	310	10000	1
基普那(ギヤプラソ)	スベシヤルス	0	5000	130	1500	3
亞斯曼(アツシマー)	スベシヤルス	0	4000	110	900	3
艾亞尼斯(エアリース)	スベシヤルス	3	3900	110	1000	6

2.敵軍增援機體(敵機剩餘5部以下)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
美少女高達(ノーベルガソダム)	亞路比(アレソビー)	0	5000	290	3000	1
TERMINATOR POLICE(ターミネーターポリス)	AI	1	3700	120	1200	7
美少女高達B(ノーベルガソダムB)	狂戰士亞路比(バーサーカーアレソビー)	0	8000	310	3000	1



21.從海與大地之狹縫間通過

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：登霸被擊落／(我方軍隊出現後)歐姆拉被擊落

戰鬥重點

這版一開始就只有座間翔及嘉菈利亞二人，注意若玩者攻擊嘉菈利亞，她便不會成為同伴。然而，閣下如若選擇不攻擊嘉菈利亞成為同伴，那便放心攻擊罷！

在擊倒嘉菈利亞後自軍機體便會出場(如選擇不攻擊則在第4 TURN出場)，同時敵軍機體也會出場，其機種全是聖戰士系。留意這時座間翔是處於不利位置，但自軍也不用急於上前救援，因為以登霸之力，要應付幾部托拉姆羅實在桌桌有餘，唯一倒要小心瑞華士，然而這傢伙生存的意義只是為座間翔用作提昇LV之用‧‧‧‧



同樣地，敵增援B中唯一最具威脅性就只有駕駛重高達的科，因為其HP高達20000且有2回行動，故玩者必須儘早消滅。至於史托利‧‧‧‧基本上這傢伙生存的意義也只是為玩者用作提昇LV之用。

A自軍初期機體

登霸(座間翔)

B自軍增援機體(第4 TURN)

15機

1.敵軍初期機體

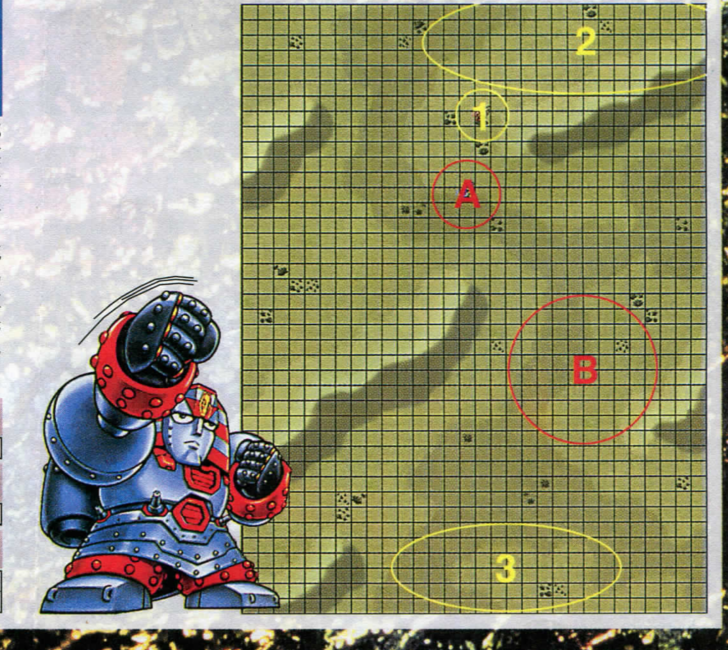
機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
百士圖(バストール)	嘉菈利亞(ガラリア)	0	2900	270	1900	1

2.敵軍增援機體A(自軍15機出擊的同時)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
瑞華士(ズワアース)	バーソ	0	4200	310	3300	1
托拉姆羅(ドラムロ)	バイストソウエル兵	0	2700	170	1500	9

3.敵軍增援機體B(敵增援A全滅後)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
史托利(スードリ)	巴•奧達(ウツダー)	0	8000	230	6000	1
重高達(サイコガソダム)	科(フオウ)	0	20000	310	10000	1
基普那(ギヤプラソ)	スベシヤルス	1	5200	130	1500	3
亞斯曼(アツシマー)	スベシヤルス	1	4200	110	900	3
艾亞尼斯(エアリース)	スベシヤルス	3	3900	110	1000	6



22.名字是草間大作

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：鐵甲人被擊落／(我方軍隊出現後)阿魯比安被擊落

戰鬥重點



這版一開始就把OVA版名場面重現-Q波士駕駛維新龍•曉從後追趕銀玲，就在千鈞一髮之際，橋面突然出現一台謎之巨大機械人。原來這台巨大機械人正是鐵甲人，而駕駛者則是草間大作。之後，戰鬥就變成鐵甲人與維新龍•曉1對1的局面。順帶一提，鐵甲人攻擊力高、裝甲厚，是為自軍重要機體之一，然而，它的移動力較低且要LV 58始能作2回行動。之後敵軍的增援機體多為戰鬥獸，其HP及攻擊力不低，最佳應付方法是以MS系機體削弱其HP，然後以SUPER ROBOT系機體作結，順道提昇各人的LV。最後，暴龍鬼的正體原為



神隼人昔日的戰友，但如今卻投靠效忠於百鬼一族‥‥無論如何，若以三一萬能俠與其對戰則有特別對話EVENT發生，就以「熱血」配合GETTER BEAM為暴龍鬼解脫罷！

A自軍初期機體

鐵甲人(草間大作)

B自軍增援機體(擊破敵方／發生EVENT後)

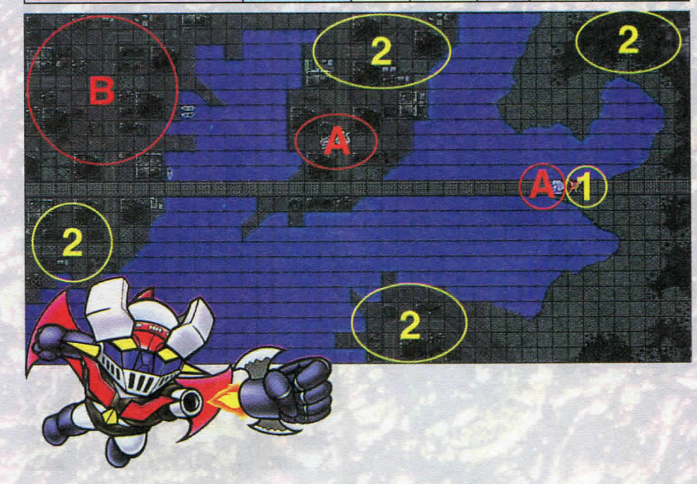
主角、多蒙、草間大作＋15機

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
維新龍•曉	Q波士(Qボス)	0	6000	240	2000	1

2.敵軍增援機體A

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
メカ暴龍鬼	暴龍鬼	9	11600	250	3000	1
ズガール	AI	1	11200	170	2400	2
ダソテ	AI	1	10200	160	2200	2
戰鬥獸奧比路斯(オベリウス)	AI	1	4700	150	2000	2
戰鬥獸古拉多里奧(グラトニオス)	AI	1	8200	150	1800	2
セイ•ファー	ムゲ兵	3	3600	90	1000	3
ムゲ小型空戰メカ	ムゲ兵	5	2500	80	500	6



23.背叛之町

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：阿魯比安被擊落

戰鬥重點



首先，玩者必須留意一點，就是在這版一開始三一萬能俠、鐵甲萬能俠、鐵甲人、積根(呂嘉)、沙羅、沙漠高達、迪比度也不能出擊，故此玩者最重要的是首先對付處於自軍左右兩邊的機體，最好在左右兩小隊中也有SUPER ROBOT系及MS系機體，以SUPER ROBOT系機體集中對付戰鬥獸奧比路斯及戰鬥獸古拉多里奧，務必儘早把它們消滅，以免阿魯比安被擊落。消滅了左右兩邊的機體後，大約敵機剩餘10部以下左右，自軍的增援機體便可出擊，然而不可急於與上方的部隊匯合，必須小心左右的敵人，特別是迪比度、積根(呂嘉)及沙羅，由於他(她)們的防禦力較弱，很容易給敵人擊倒。基本上，餘下的敵人只要交給三一萬能俠、鐵甲萬能俠及鐵甲人對付，相信很快便可過版。(最好一先派遣閃光高達到下方支援)



A自軍初期機體

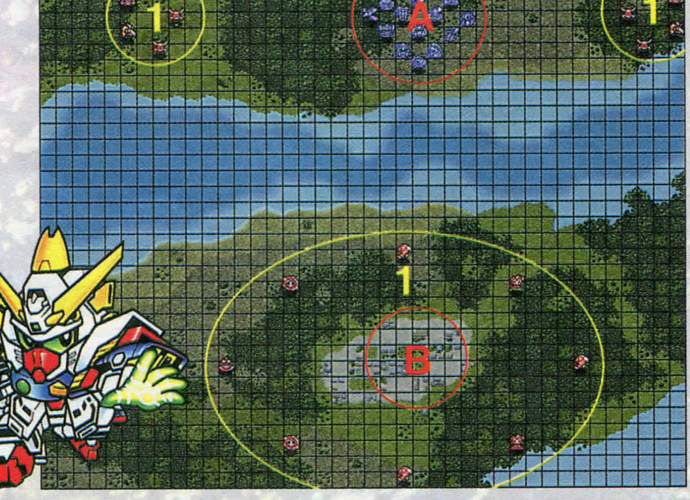
15機

B自軍增援機體(敵機剩餘10部以下)

機體／(駕駛者)
積根(露嘉)、鐵甲萬能俠(兜甲兒)、沙羅、狄比度、三一部隊、卡多魯、大作

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
デモニカ	ヤヌス侯爵	0	25000	280	15000	1
舒卡魯(ズガール)	AI	1	11200	170	2400	2
ダソテ	AI	1	10200	160	2200	2
戰鬥獸奧比路斯(オベリウス)	AI	1	9200	150	2000	2
戰鬥獸古拉多里奧(グラトニオス)	AI	1	8200	150	1800	2
セイ•ファー	ムゲ兵	3	3600	90	1000	6
ムゲ小型空戰メカ	ムゲ兵	5	2500	80	500	3



25.衝擊之維多利亞

勝利條件：敵軍全滅　　失敗條件：阿魯比安被擊落

戰鬥重點



玩者必須留意在這版一開始英二是不能出擊的，缺少了力士拿這有用機體的支援，玩者在這版遠距離的支援責任便全靠MS部隊了(阿寶、古華多羅及斯羅，如有F91則更理想)。在敵軍初期機體中，最恐佈、最教人頭痛不已的當然是巴斯古的機體アレキサソドリア，不過，幸好在敵增援A出現的同時，巴斯古便會撤退，故玩者必須速戰速決，只要敵機剩餘8部以下，敵增援A便會出現，到時便可避過巴斯古。同樣地，若玩者打算擊倒巴斯古，就必須速戰速決，如配合了「幸運」擊倒，則玩者更會十分「肥仔」。之後增援的敵增援A、B、C全部也非汎汎之輩，特別是積古斯、菈娜、尊尼、格靈哥，而增援B中的亞普拉斯，玩者是可以斯羅向愛娜進行「説得」，最後增援C中的鐵甲鬼，若以三一萬能俠與其對戰則有特別對話EVENT發生的。

A自軍初期機體

15機＋英二(エイジ)不能出擊	

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
アレキサソドリア	巴斯古(バスク)	0	22000	290	9000	1
基普拉(ギヤプラソ)	スペシヤルス	1	5200	130	1500	3
亞斯曼(アツシマー)	スペシヤルス	1	4200	110	900	3
艾亞尼斯(エアリース)	スペシヤルス	3	3900	110	1000	6
多拉哥斯(トラゴス)	スペシヤルス	5	4000	100	1300	3

2.敵軍增援機體A(敵機剩餘8部以下)

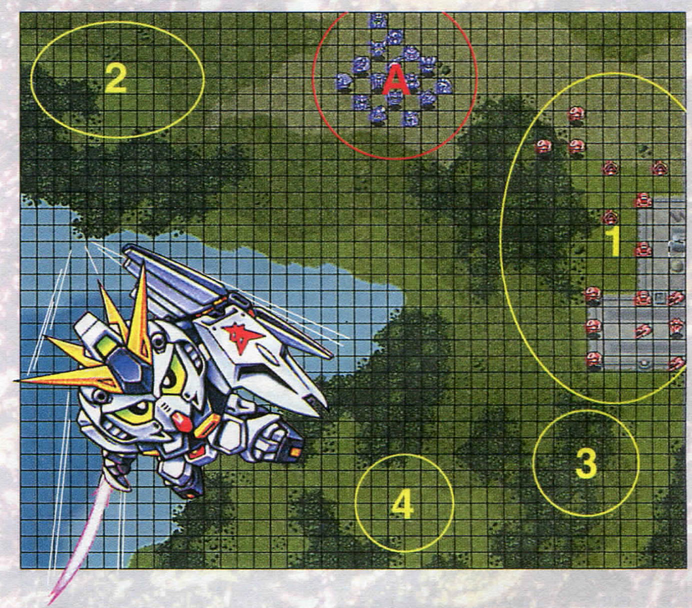
機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
多魯傑斯(トールギス)	積古斯(ゼクス)	5	5700	300	3000	1
基普拉(ギヤプラソ)	菈娜(ライラ)	3	5600	235	1500	1
基普拉(ギヤプラソ)	尊尼(ジエリド)	3	5600	250	1500	1
基普拉(ギヤプラソ)	格靈哥(カクリコソ)	3	5600	220	1500	1
亞斯曼(アツシマー)	スペシヤルス	3	4600	110	900	3
艾亞尼斯(エアリース)	スペシヤルス	5	4300	110	1000	6

3.敵軍增援機體B(敵增援A出現後，敵機剩餘10部以下)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
亞普拉斯(アプサラス)	愛娜(アイナ)	3	7600	230	2000	1
艾亞尼斯(エアリース)	スペシヤルス	5	4300	110	1000	3

4.敵軍增援機體C(敵軍全滅)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
メカ鐵甲鬼	鐵甲鬼	7	8900	300	4000	1
舒卡魯(ズガール)	AI	1	11200	170	2400	2

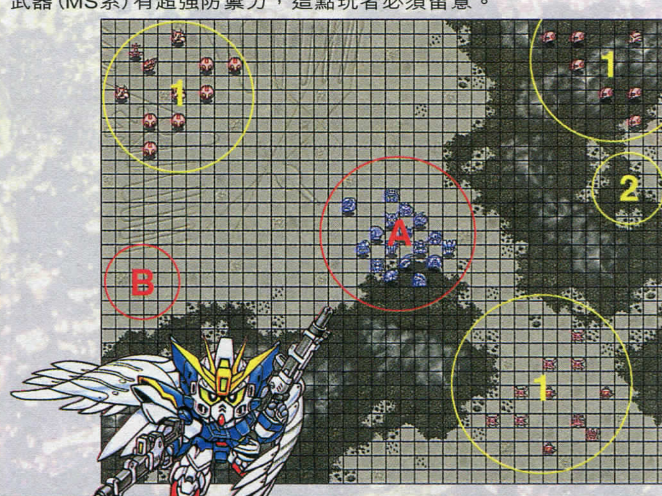


26.机比轉生！

勝利條件：敵軍全滅　　失敗條件：阿魯比安被擊落

戰鬥重點

這版的確令人分懊惱，請看看敵軍機體的分佈圖，單是合體百鬼機械人、暴龍鬼、韋域士號足已教人頭痛不已，其中韋域士號的HP竟有45000！其數值之高實在令人咋舌。再加上合體百鬼機械人、暴龍鬼及為數不少的嘍囉‧‧‧幸好，玩者只要在4 TURN內擊倒古蘭博士，合體百鬼機械人、暴龍鬼及嘍囉們便會撤退。缺少了這班麻煩的傢伙，玩者可更專心對付剩下來的強敵-韋域士號。而當韋域士號被擊落或其HP被扣掉33%以上時，德雷格及其餘所有其他敵人也會一併撤退。不過，在此之前，玩者須有心理準備，因為在古蘭博士被擊倒的同時，超級系男主角宿敵便會出現。另外，在第5 TURN時，鐵也和炎純便會分別駕駛鐵甲萬能俠2號及維納斯出現增援。最後，由於德雷格、托特、阿里、朱露及飛均為聖戰士系，其機體對於光線系武器(MS系)有超強防禦力，這點玩者必須留意。



A自軍初期機體

獸戰機隊＋15機	

B自軍增援機體(第5 TURN，玩者回合)

機體	駕駛者
鐵甲萬能俠2號(グレートマジソガー)	鐵也
維納斯(ビユーナスA)	炎純(ジユソ)

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
合體百鬼ロボ	古蘭博士(グラー博士)	0	21000	250	10000	1
セイ•フアー	ムゲ兵	3	3600	90	1000	6
メカ暴龍鬼	AI	0	9800	170	3000	3
韋域士號(ウイル•ウイプス)	德雷格(ドレイク)	0	45000	400	26000	1
貝利斯(ビアレス)	托特(トツド)	3	4400	275	2800	1
利柏根(レプラカーソ)	阿里(アレソ)	3	4100	220	2500	1
利柏根(レプラカーソ)	朱露(ジエリル)	3	4100	230	2500	1
利柏根(レプラカーソ)	飛(フエイ)	3	4100	215	2500	1
杜拉姆羅(ドラムロ)	バイストソウエル兵	3	3300	170	1500	6
デイマージュ	卡露娜(カルラ)	7	5600	260	2500	1
TERMINATOR POLICE (ターミネーターポリス)	AI	3	4100	120	1200	6
メカ牛劍鬼	牛餓鬼	0	10500	260	3500	1

2.敵軍增援機體A(第4 TURN，古蘭博士被擊倒)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ウアイローズ	超級系男主角宿敵	3	6100	310	4500	1





27.血清斑斑之道

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：阿魯比安被擊落‧美迪亞機被擊落／(美迪亞機撤退後)阿魯比安被擊落

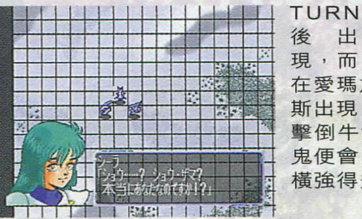
戰鬥重點

在這版開始前，在INTERMISSION畫面中，根據選擇分岐的不同，玩者可分別得到不同的新奧拿戰艦，當中艾利(エレ)擁有「激勵」及「再動」等精神指令，而斯菈(シーラ)則擁有「補給」及「祈禱」等精神指令，至於選擇哪一個較好則適隨尊便。





回說版圖方面，起初玩者一先的任務當然就是歇力保護美迪亞機，敵人方面除了候爵的要塞外，舒卡魯和TERMINATOR POLICE也不能小看，特別是後者必須儘快消滅。當3部美迪亞機成功機撤退後，敵增援A便會出現，然而實力並不太橫強。另外，花亦會駕駛密達斯在敵增援A 1 TURN後出現，而在愛瑪加入的場合，加美尤會隨密達斯出現。最後，假如玩者在第26話中擊倒牛餓鬼，敵增援B牛劍鬼及暴龍鬼便會出現，當中又以牛劍鬼的實力橫強得多。(牛劍鬼為牛餓鬼的生父)



A自軍初期機體

登霸(座間翔)、ポチユーソ(瑪菲)＋15機

B自軍增援機體

機體	駕駛者
密達斯(メタス)	花(ファ)
高達MKII(ガソダムMKII)	加美尤(カミーユ)

1.敵軍初期機體

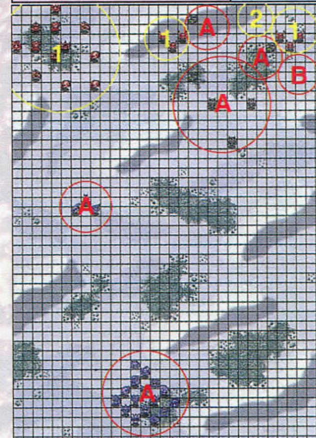
機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
デモニカ	ヤヌス侯爵	1	25200	280	15000	1
舒卡魯(ズガール)	AI	3	11600	170	2400	2
ダソテ	AI	3	10600	160	2200	2
戰鬥獸奥比路斯(オベリウス)	AI	3	9600	150	2000	2
戰鬥獸古拉多里奧(グラトニオス)	AI	3	8600	150	1800	2
セイ・ファー	ムゲ兵	5	4000	90	1000	6
TERMINATOR POLICE(ターミネーターポリス)	AI	3	4100	120	1200	6

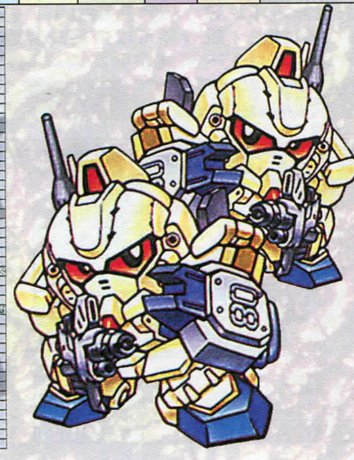
2.敵軍增援機體A(美迪亞機撤退後)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
TERMINATOR POLICE(ターミネーターポリス)	AI	3	4100	120	1200	6
デイマージュ	基拿(ギウラ)	7	5600	260	2500	1
エルプルス	超級系女主角宿敵	7	5900	310	3000	1

3.敵軍增援機體B(第26話中擊倒牛餓鬼)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
メカ牛劍鬼	牛劍鬼	7	11900	260	3500	1
メカ暴龍鬼	AI	0	9800	170	3000	2





28.理想‧破滅

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：己方戰艦被擊落

戰鬥重點

在第1 TURN的時候，自軍增援機體便會出現，當中飛翼高達及重武裝高達均配備強勁火力武器，最適合用作長距離狙擊。在版面序盤戰中扮演重要位置，而神龍高達的攻擊力一流，然而卻缺少多元化的長距離攻擊，只有射程較短的近身武器攻擊。敵軍初期機體中就只有合體百鬼機械人、TERMINATOR POLICE較為難纏而已。



至於敵人的增援機體也十分有趣，首先在敵機剩餘7部以下時敵增援A便會出現，當中部隊成員如多魯傑斯、艾亞尼斯等均為MS系機體，積古斯、莉茵、菈娜、尊尼、格靈哥均為實力橫強之輩，是以敵軍這次增援最為利害。另外，在敵增援A便會出現後，敵機剩餘6部以下時，敵增援B便會出現，而這次的部隊成員如米基洛斯、舒卡魯、戰鬥獸奥比路斯、戰鬥獸古拉多里奥等則多為SUPER ROBOT系機體，由於其HP較多，故玩者在先前戰鬥中必須保留一部份SUPER ROBOT系機體的EN，以方便他們使出大技。

A自軍初期機體

15機

B自軍增援機體(第1 TURN)

機體	駕駛者
飛翼高達(ウイソグガソダム)	希羅(ヒイロ)
重武装高達(ガソダムヘビーアムズ)	多洛華(トロワ)
神龍高達(ジエソロソガソダム)	五飛

1.敵軍初期機體

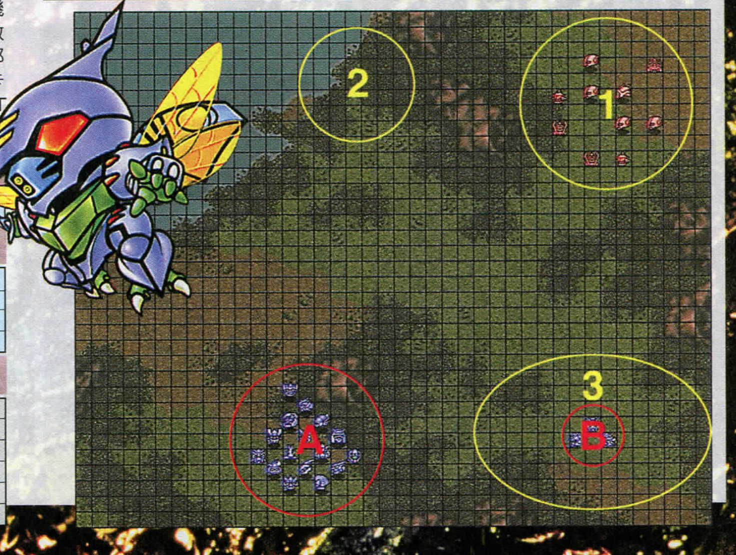
機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
合體百鬼ロボ	古蘭博士(グラー博士)	3	21600	250	10000	1
メカ暴龍鬼	AI	1	10000	170	3000	2
メカ牛劍鬼	AI	1	10500	260	3500	2
デイマージュ	ギウラ	7	5600	260	2500	1
TERMINATOR POLICE(ターミネーターポリス)	AI	3	4100	120	1200	4

2.敵軍增援機體A(敵機剩餘7部以下)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
多魯傑斯(トールギス)	積古斯(ゼクス)	7	6100	300	3000	1
艾亞尼斯(エアリース)	莉茵(ノイソ)	7	4700	210	1000	1
基普拉(ギヤプラソ)	菈娜(ライラ)	3	5600	235	1500	1
基普拉(ギヤプラソ)	尊尼(ジエリド)	3	5600	250	1500	1
基普拉(ギヤプラソ)	格靈哥(カクリコソ)	3	5600	220	1500	1
亞斯曼(アツシマー)	スベシヤルス	3	4600	110	900	2
艾亞尼斯(エアリース)	スベシヤルス	3	4300	110	1000	4

3.敵軍增援機體B(敵機剩餘6部以下)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
米基洛斯(ミケロス)	暗黑大將軍	3	20600	270	9000	1
舒卡魯(ズガール)	AI	3	11600	170	2400	2
ダソテ	AI	3	10600	160	2200	2
戰鬥獸奥比路斯(オベリウス)	AI	3	9600	150	2000	2
戰鬥獸古拉多里奥(グラトニオス)	AI	3	8600	150	1800	2
セイ・ファー	ムゲ兵	5	4000	90	1000	4



29.再見 我的老師

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：己方全滅／(戰艦出現後)己方戰艦被擊落

戰鬥重點

基本上，若把這版說成是多蒙的EVENT版面，相信一點也不為過。首先，在多蒙正式出擊之前，MASTER ASIA的登場EVENT也會例行出現。而在完成整個EVENT過程後，MASTER ASIA始會從此版面撤退。



回說敵人方面，敵軍初期配置的機體大多為死亡軍團的機體，由於它們的實力太「屎」，基本上以多蒙及英二已可從容應付。在敵軍初期配置的機體大約剩餘8部以下時，自軍增援機體便會出現，然而，為了應付之後增援的敵軍，筆者強烈建議各位儘量以多蒙及英二殺敵，務求儘快使其氣力達至130的水平，方便他們啟動SUPER MODE及V-MAX系統。在殺光了初期敵機後，敵增援A便會出現，當中魯卡茵、戈斯狄洛、波奧、曼捷隆及基狄也是極強橫之輩，其中又以魯卡茵的撒卡路最難纏，但只要英二發動了V-MAX系統，再配合「熱血」攻擊，便能輕易擊倒魯卡茵。



A自軍初期機體

多蒙、力士拿(英二)、飛翼高達、重裝高達、神龍高達、沙漠高達、死神高達、主角

B自軍增援機體(初期敵機剩餘8部以下)

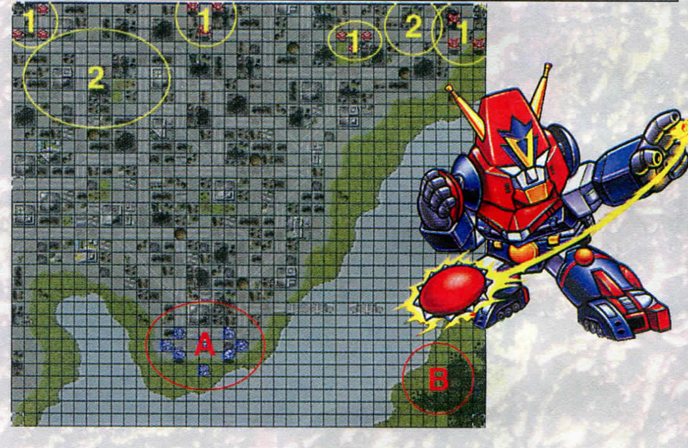
15機

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
デスアーミー	ゾソビ兵	3	4600	80	500	6
デスパーテー	ゾソビ兵	3	4600	80	500	6

2.敵軍增援機體A(初期敵機全滅)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
撒卡路(ザカール)	魯卡茵(ル・カイソ)	1	10200	380	10000	1
達魯煞(ダルジャソ)	戈斯狄洛(ゴステロ)	1	5200	350	5000	1
艾魯達路(エルダール)	波奧(ボーソ)	1	4200	310	3000	1
加修羅(ガツシユラソ)	曼捷隆(マソジエロ)	1	4700	310	4000	1
丹哥夫(ダソコフ)	基狄(ゲテイ)	1	5700	310	3000	1
ソロムコ	グラドス兵	3	4400	130	2100	6
ブルグレソ	グラドス兵	1	3800	190	1800	6
TERMINATOR POLICE(ターミネーターポリス)	AI	5	4500	120	1200	6



30.回到樸克之名之下

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：閃光高達被擊落・己方戰艦被擊落

戰鬥重點

這版將繼續是多蒙的EVENT版面，不，也許該說是樸克同盟的EVENT版面。與上版一樣，敵軍初期的機體全是死亡軍團的機體，同樣，玩者須儘量以多蒙殺敵，務求儘快使其氣力達至130的水平，方便他啟動SUPER MODE系統。之後，當初期敵機剩餘5部以下時，敵增援A便會出現，其中玫瑰高達、GUNDAM MAXTER、DRAGON GUNDAM、波魯多高達將成為對方一員，向我軍進攻。然而，眾人的實力亦不見得怎樣高超。此版真正的戲肉其實是在於敵軍第2次的增援，敵全滅後敵增援B便會出現，當中惡魔高達和MASTER GUNDAM更會聯同死亡軍團一起出擊。



在敵增援B出現的同時，自軍的增援機體舒比路高達也會同時出現，值得留意是當惡魔高達的HP被扣掉至50%以下或被擊落時，舒比路高達及MASTER GUNDAM便會撤退；同樣，當MASTER GUNDAM的HP被扣掉至30%以下或被擊落時，舒比路高達及惡魔高達便會撤退。



A自軍初期機體

閃光高達＋15機

B自軍增援機體(敵增援B出現的同時)

機體	駕駛者
舒比路高達(ガソダムシュピーゲル)	史巴魯(シュバルシ)

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
デスアーミー	ゾソビ兵	1	4200	80	500	6
デスパーテー	ゾソビ兵	1	4200	80	500	6
デスネービー	ゾソビ兵	1	4200	80	500	6

2.敵軍增援機體A(初期敵機剩餘5部以下)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
玫瑰高達(ガソダムロース)	ジヨルジュ	5	6500	300	3000	1
GUNDAM MAXTER(ガソダムマックスター)	チボデー	5	6500	300	3000	1
DRAGON GUNDAM(ドラゴソガソダム)	サイ・サイシー	5	6500	300	3000	1
波魯多高達(ボルトガソダム)	アルゴ	5	7000	300	3000	1
デスアーミー	ゾソビ兵	3	4600	80	500	6
デスパーテー	ゾソビ兵	3	4600	80	500	6
デスネービー	ゾソビ兵	3	4600	80	500	6

3.敵軍增援機體B(敵全滅)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
惡魔高達(デビルガソダム)	卡殊(キヨウシ)	0	25000	360	4000	1
MASTER GUNDAM(マスターガソダム)	東方盟主(マスターアジア)	0	15000	470	12000	1
デスアーミー	ゾソビ兵	5	5000	80	500	6
デスパーテー	ゾソビ兵	5	5000	80	500	6





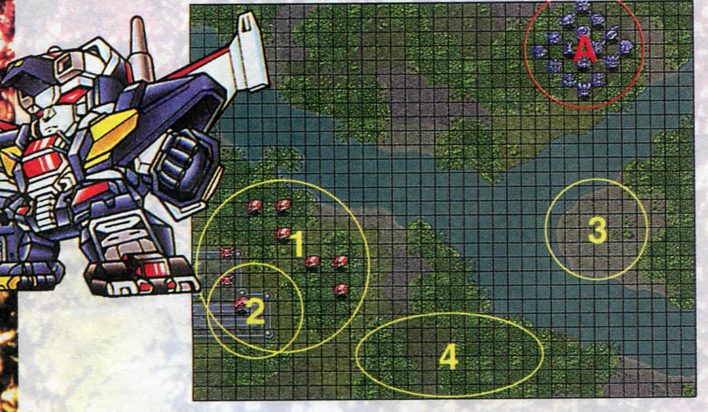
31.OPERATION BREAK

勝利條件：敵軍全滅　　失敗條件：己方戰艦被擊落

戰鬥重點



在敵軍初期機體中，玩者唯一最大的敵人是達斯嘉亞將軍，但筆者奉勸各位在此務必儘量攻擊敵人，提昇各人的氣力(但不要用精神指令)，特別對於一些往往靠大技「食糊」的SUPER ROBOT系機體，因為在第3TURN將有大件事發生。在第3TURN的時候，敵增援A便會出現，同時恐怖的時候便會發生，當中基魯多羅姆將軍便會向我軍施以精神指令攻擊，這時自軍所有機體的氣力便會下降30！很多機體的氣力隨時不足100，不只攻擊力有所下降，甚至不能作出攻擊(特別是SUPER ROBOT系機體)！因此筆者先前最好為各人提昇一定的氣力。當然，「氣合」、「激勵」等精神指令更將大派用場。最後，為了準備應付之後的敵增援B、C，還是趕快回復鐵甲萬能俠、斷空我及SHINNING GUNDAM的氣力罷！



A自軍初期機體

15機

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ザソ・ガイオー	達斯嘉亞將軍(デスガイヤー將軍)	0	23000	350	9000	1
セイ・ファー	ムゲ兵	5	4000	90	1000	2
TERMINATOR POLICE(ターミネーターポリス)	AI	5	4500	120	1200	6

2.敵軍增援機體A(第3 TURN)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ギルバウアー	ギルドローム將軍	0	16000	330	9500	1
セイ・ファー	ムゲ兵	5	4000	90	1000	6
TERMINATOR POLICE(ターミネーターポリス)	AI	5	4500	120	1200	3

3.敵軍增援機體B(敵機剩餘8部以下)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
史普里嘉(スプリガソ)	ジョット	3	22600	210	11000	1
舒華士(ズワアース)	ミユージイ	3	4800	275	3300	1
百士圖(バストール)	バイストソウエル兵	3	3500	180	1900	3
ドラムロ	バイストソウエル兵	5	3700	170	1500	6

4.敵軍增援機體C(敵機剩餘7部以下)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
合體百鬼ロボ	古蘭博士	0	21000	250	10000	1
ダソテ	AI	3	10600	160	2200	2
戰鬥獸奧比路斯(オベリウス)	AI	4	9600	150	2000	2
戰鬥獸古拉多里奧(グラトニオス)	AI	3	8600	150	1800	2



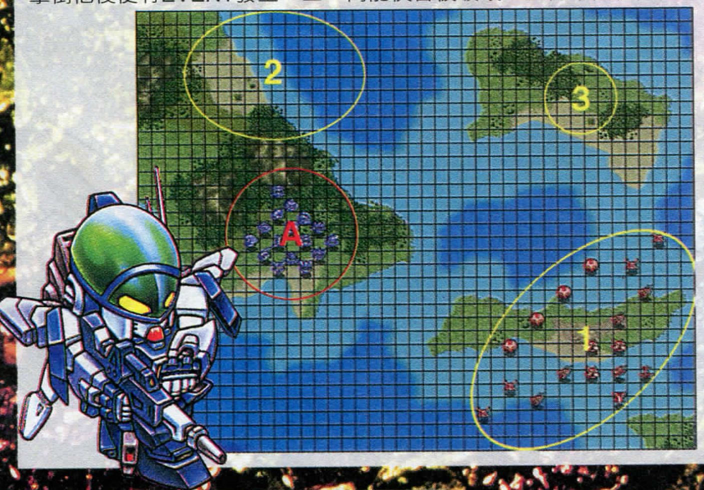


32.戰士永別吧

勝利條件：敵軍全滅　　失敗條件：己方戰艦被擊落

戰鬥重點

基本上這版是一個EVENT版面，難度方面因人而易，若遵循「正途」打法，則恐怕這版「有排你打」，敵軍的初期機體陣容已十分赫人，單是希魯馬多將軍的姆基戰艦、德雷格的韋域士號已令人叫苦連天，而且阿里、朱露、飛、黑騎士等人的機體全為聖戰士系，是為十分難纏的對手。但有一個聰明的戰法，就是集中攻擊希魯馬多將軍的姆基戰艦或德雷格的韋域士號其中一人，因為兩者也有一共同特性，就是其HP被扣掉至50%以下或被擊落時，除朱露以外其它所有敵軍也會撤退。當擊落朱露時，她的利柏根便會HYPER化，其HP也會暴增至23000之高！不過，這亦代表是她的死期。消滅了HYPER化利柏根後，敵增援A便會出現，機體全為MS系，當中的積古斯是為最難纏的對手。不過與先前一樣，只要積古斯被擊落，其它所有敵軍也會撤退。敵全滅後，敵增援B便會出現，來者正是最終BOSS之一艾雲盧，擊倒他後便有EVENT發生，三一萬能俠會被破壞，且再不能使用。



A自軍初期機體

15機

1.敵軍初期機體

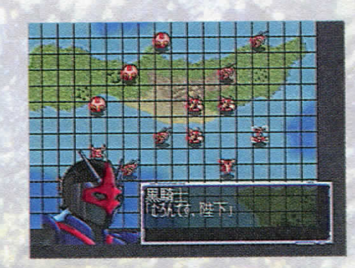
機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ムゲ戰艦	希魯馬多將軍(ヘルマット將軍)	0	27000	310	8000	1
韋域士號(ウイル・ウイプス)	德雷格(ドレイク)	0	45000	400	26000	1
利柏根(レプラカーソ)	阿里(アレソ)	5	4500	220	2500	1
利柏根(レプラカーソ)	朱露(ジエリル)	5	4500	230	2500	1
利柏根(レプラカーソ)	飛(フエイ)	5	4500	215	2500	1
瑞華士(ズワアース)	黑騎士	5	5200	310	3300	1
百士圖(バストール)	バイストソウエル兵	5	3900	180	1900	4
托拉姆羅(ドラムロ)	バイストソウエル兵	5	3700	170	1500	4
セイ・ファー	ムゲ兵	5	4000	90	1000	4
HYPER利柏根	朱露(ジエリル)	0	23000	330	5500	1

2.敵軍增援機體A(敵初期機體全滅)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
多魯傑斯(トールギス)	積古斯(ゼクス)	3	5300	300	3000	1
艾亞尼斯(エアルーズ)	莉茵(ノイソ)	5	4300	210	1000	1
基普拉(ギャプラソ)	スペシャルス	3	5600	220	1500	3
亞斯曼(アツシマー)	スペシャルス	3	4600	110	900	3
艾亞尼斯(エアルーズ)	スペシャルス	3	4300	110	1000	6

3.敵軍增援機體B(敵全滅)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
アウイエスレルム	アウイニルー	0	43000	500	1800	1





33.梁山泊之戰

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：敵軍入侵基地・己方戰艦被擊落

戰鬥重點

在這版中，如玩者不幸被敵軍入侵基地，玩者便會GAMEOVER，故玩者必須在基地附近留守數台防守力高的SUPER ROBOT系部隊，並配合數台命中率高兼能作遠距離攻擊的機體(如MS系機體或力士拿等），以先削弱敵軍HP，再用SUPER ROBOT系部隊施以致命一擊，防止敵軍來犯。



在這版開始前，玩者可選2個分岐選擇，留意這會影響日後的分岐路線，選擇第2個答案便會進入「完全和平」路線，其他答案則會進入「獨立軍」路線，而筆者則選擇「獨立軍」路線。出擊前舒比路高達會加入自軍成為同伴，敵軍初期機體中只須留意Q波士的維新龍•曉，此版真正的戲肉其實是在於敵軍的增援，敵全滅後敵增援A便會出現，當中的布蘭大帝、地獄大元帥、光波獸比古多羅、舒卡魯等個個也甚具份量，當中鐵甲鬼在HP被扣掉50%後便會使用精神指令「根性」，

最後，在此話完結後，若鐵甲人擊落敵人的數目超過20架敵機，玩者部隊便會追加銀玲機械人。





A自軍初期機體

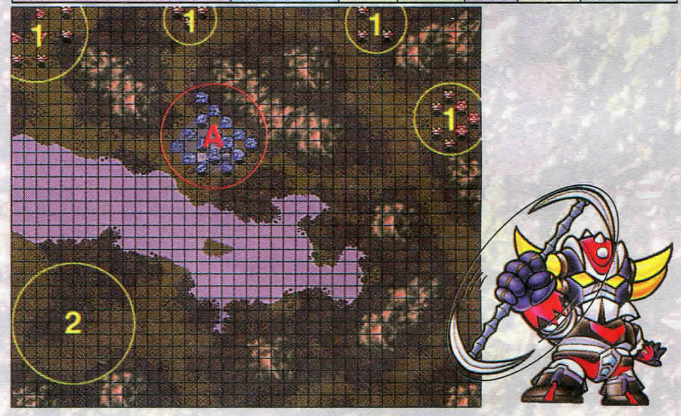
15機

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
維新龍•曉	Q波士(Qボス)	5	7000	240	2000	1
ウラエヌス	依華(イワソ)	5	9000	270	2500	1
ウラエヌス	AI	0	8000	160	2500	2
GR-2	AI	0	8000	180	4000	2
基羅普(ギヤロツプ)	AI	0	7000	150	1500	14

2.敵軍增援機體A(敵全滅)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
合體百鬼ロボ	布蘭大帝(ブライ大帝)	3	21600	250	10000	1
要塞デモニカ	地獄大元帥	1	25200	300	15000	1
メカ鐵甲鬼	鐵甲鬼	7	8900	300	4000	1
ヤヌス侯爵	ヤヌス侯爵	0	18000	290	8000	1
光波獸比古多羅(光波獸ビグドロソ)	AI	0	14000	230	3800	1
舒卡魯(ズガール)	AI	5	12000	170	2400	2
ダソテ	AI	5	11000	160	2200	2
戰鬥獸奧比路斯(オベリウス)	AI	5	10000	150	2000	2
戰鬥獸古拉多里奧(グラトニオス)	AI	5	9000	150	1800	2



34.宇宙的呼喚聲

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：敵軍入侵基地•奧拿艦被擊落／(淨化EVENT後)己方戰艦被擊落

戰鬥重點

在這版開始前，三一部隊會在INTERMISSION中回歸，並帶同新機體新三一萬能俠及新同伴車弁慶。敵軍初期機體中須留意達斯嘉亞將軍、史普里加，而翔與瑞華士對決時有特別對話畫面。敵全滅後敵增援A會出現，當中札比羅的姆基戰艦、德雷格的韋域士號、黑騎士的卡拉巴及托特的拉爾力古也是強敵，其中翔與黑騎士對決時有特別對話畫面。而黑騎士的卡拉巴被擊落時會巨大化變成HYPER卡拉巴，其HP也會暴增至33000之高！不過，這亦代表是他的死期。另外，在這話中若翔對托特進行第2度「説得」，他是會加入自軍成為同伴的。最後，由於德雷格的韋域士號擁有極可觀的資金，故一定要配合「幸運」擊倒她，到時便真的「腸滿肚肥」了。





A自軍初期機體

15機

B自軍增援機體(敵增援A出現的同時)

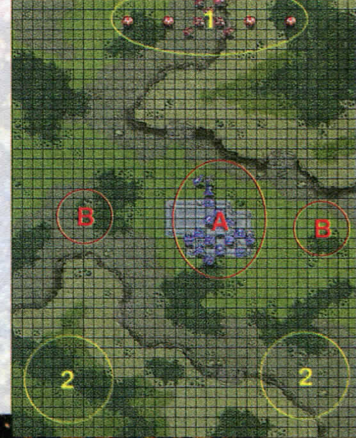
機體	駕駛者
ゴラオソ／グラソ•ガラソ	エレ／シーラ
ブラックウイソグ	アラソ

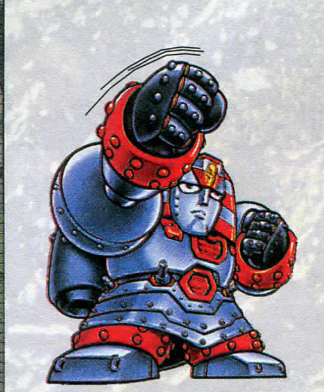
1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ザソ•ガイオー	達斯嘉亞將軍(デスガイヤー將軍)	3	23600	350	9000	1
史普里加(スプリガソ)	ジョツト	5	23000	210	11000	1
瑞華士(ズワアース)	ミユージイ	5	5200	275	3300	
利柏根(レプラカーアソ)	阿里(アレソ)	5	4500	220	2500	1
利柏根(レプラカーアソ)	飛(フエイ)	5	4500	215	2500	1
百士圖(バストール)	バイストソウエル兵	5	3900	180	1900	2
托拉姆羅(ドラムロ)	バイストソウエル兵	5	3700	170	1500	4

2.敵軍增援機體A(敵全滅)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ムゲ戰艦	札比羅(ジャビロ)	5	28000	340	8000	1
韋域士號(ウイル•ウイプス)	德雷格(ドレイク)	3	45600	440	26000	1
卡拉巴(ガラバ)	黑騎士	5	14000	320	10000	1
拉爾力古(ライネツク)	托特(トツド)	5	5000	285	3100	1
瑞華士(ズワアース)	バイストソウエル兵	3	4800	190	3300	2
比亞里斯(ビアレス)	バイストソウエル兵	3	4400	180	2800	2
利柏根(レプラカーアソ)	バイストソウエル兵	5	4500	130	2500	4
ゼイ•ファー	ムゲ兵	5	4000	90	1000	7
TERMINATOR POLICE(ターミネーターポリス)	AI	5	4500	120	1200	3
HYPER卡拉巴	バーソ	0	33000	380	10000	1





35.虛假的和平

勝利條件：敵軍全滅　**失敗條件：阿嘉瑪被擊落**

戰鬥重點



這版可說是首次在宇宙進行的一版，亦因為這個原因，GUNDAM Ez8、斷空我、鐵甲萬能俠、鐵甲萬能俠2號、鐵甲人、銀玲機械人等機體也不能出場，換言之，所有攻擊重任便落在SHINNING GUNDAM、主角機、新三一萬能俠及一系列MS系部隊的身上，當中的SUPER GUNDAM及百式更負責遠程狙擊的重任。敵軍初期機體中的2部姆基戰艦除了HP高外，實在沒有甚麼可怕。假若玩者在3 TURN以內把敵軍全滅，敵增援A便會出現。拖哥斯•基亞（柏斯古）、嘉布斯里爾（拉娜）、嘉布斯里爾（尊尼）、嘉布斯里爾（格靈哥）、基普拉（日札）、基普拉（拉姆莎斯）、基普拉（達基魯）、基普拉（露莎美亞）全部是強敵。當加美尤與日札對決時有特別對話畫面，而加美尤把菈娜擊倒時亦有EVENT發生。姬娜會在敵增援A出現後1 TURN駕駛Z高達出現，由於姬娜擁有NEW-TYPE的特性，故玩者亦可盡力培養她。



A自軍初期機體

15機

B自軍增援機體（敵增援A出現後1 TURN）

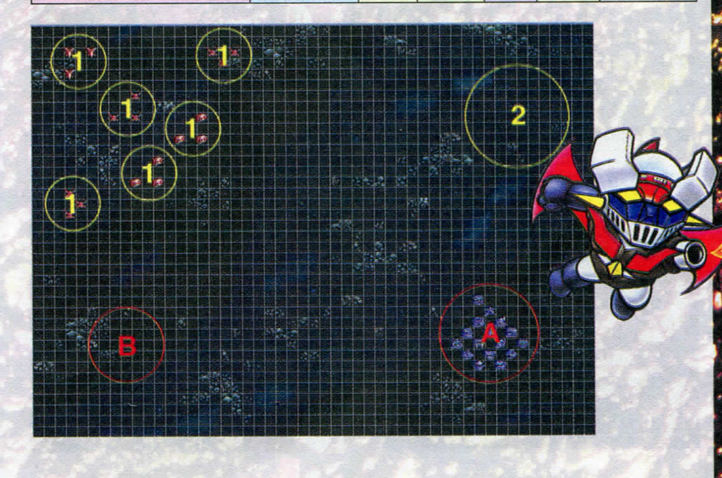
機體	駕駛者
Z高達（Zガンダム）	姬娜（ケーラ）

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ムゲ戰艦	希魯馬多將軍（ヘルマット）	3	27600	310	8000	1
ムゲ戰艦	ムゲ兵	0	27000	200	8000	2
ゼイ•ファー	ムゲ兵	7	4400	90	1000	9
TERMINATOR POLICE（ターミネーターポリス）	AI	5	4500	120	1200	6

2.敵軍增援機體A（3 TURN以內敵全滅）

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
拖哥斯•基亞（ドゴス•ギア）	柏斯古（バスク）	0	37000	330	15500	1
嘉布斯里爾（ガブスレイ）	菈娜（ライラ）	3	6600	255	1200	1
嘉布斯里爾（ガブスレイ）	尊尼（ジエリト）	3	6600	265	1200	1
嘉布斯里爾（ガブスレイ）	格靈哥（カクリコソ）	3	6600	235	1200	1
基普拉（ギヤプラソ）	日札（ヤザソ）	3	5600	245	1500	1
基普拉（ギヤプラソ）	拉姆莎斯（ラムサス）	3	5600	215	1500	1
基普拉（ギヤプラソ）	達基魯（ダソケル）	3	5600	215	1500	1
基普拉（ギヤプラソ）	露莎美亞（ロザミア）	3	5600	215	1500	1
密拉煞（マラサイ）	スベジャルズ	5	4200	100	700	6
ウアイローズ	超級系男主角宿敵	5	6500	310	4500	1
エルブルス	超級系女主角宿敵	5	5500	310	3000	1



36.激鬥！拉比亞萊斯

勝利條件：敵軍全滅

失敗條件：己方全滅•拉比亞萊斯被擊落／（阿嘉瑪到達後）阿嘉瑪被擊落•拉比亞萊斯被擊落

戰鬥重點



這版開始前玩者只有阿寶、加美尤、英二、主角的4部機體可用，但敵軍初期的機體也不算太強，極其量只有3部多力神能對己方構成威脅。到了第4 TURN，敵機剩餘5部以下時自軍增援機體便會出現，而在第4 TURN，敵機剩餘4部以下時敵增援A便會出現，而這版的戲肉絕對是集中於敵增援A的曼亞和尊尼身上，當曼亞被擊落的場合，而尊尼仍生存時，尊尼便會使用精神指令「氣合」、「必中」及「熱血」；當尊尼被擊落的場合，而曼亞仍生存時，曼亞便會使用精神指令「集中」及「熱血」，之後再擊落曼亞時，便會發生尊尼復活的EVENT，同時，尊尼又會使用精神指令「集中」。為了賺取更多的EXP，玩者必須先行擊落曼亞！



A自軍初期機體

阿寶、英二、加美尤、主角

B自軍增援機體（第4 TURN，敵機剩餘5部以下）

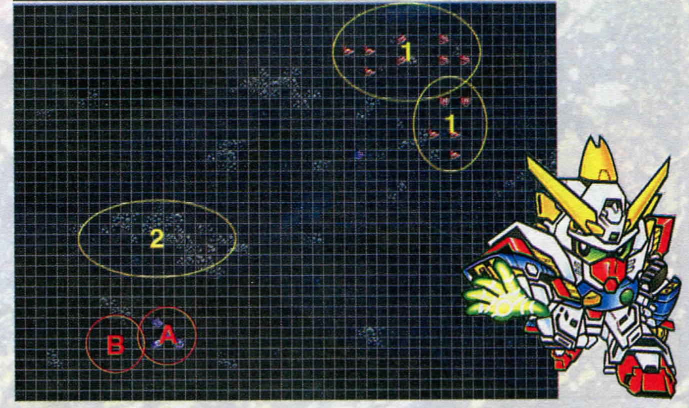
己方戰艦＋15機

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
多力神（ドライセソ）	佳亞（ガイア）	5	6000	290	2500	1
多力神（ドライセソ）	奧魯迪嘉（オルテガ）	5	6000	280	2500	1
多力神（ドライセソ）	馬斯（マツシユ）	5	6000	280	2500	1
嘉布斯里爾（ガブスレイ）	スベジャルズ	3	6600	145	1200	2
基普拉（ギヤプラソ）	スベジャルズ	3	5600	130	1500	2
密拉煞（マラサイ）	スベジャルズ	5	4200	100	700	6

2.敵軍增援機體A（第4 TURN，敵機剩餘4部以下）

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
嘉布斯里爾（ガブスレイ）	尊尼（ジエリト）	5	7000	265	1200	1
嘉布斯里爾（ガブスレイ）	曼亞（マウアー）	5	7000	230	1200	1
嘉布斯里爾（ガブスレイ）	尊尼（ジエリト）	1	6200	265	1200	1
基普拉（ギヤプラソ）	スベジャルズ	3	5600	130	1500	3
密拉煞（マラサイ）	スベジャルズ	5	4200	100	700	6



37.野心的終結

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：己方戰艦被擊落

戰鬥重點

這版絕對是斷空我的EVENT版面，敵人絕大部份也是《超獸機神》中的機體，敵軍初期的機體也不算太強，極其量只有1部姆基戰艦能對己方構成威脅。不過，那4台TERMINATOR POLICE也是挺煩人的。在敵機餘8部以下後，敵增援A便會出現。札比羅的姆基戰艦當然首選最強，而其餘2部姆基戰艦雖然談不上強，但其HP之高也令人相當懊惱，故最好先以SUPER ROBOT系機體對付，另外，由其資金說少也有8000之多，如能配合「幸運」，更有可能獲得32000的資金！札比羅的姆基戰艦被擊落後，他又會駕駛札比羅戰鬥機械再次出現，這時在先前一版得到的GP03將大派用場，同時鐵甲萬能俠及斷空我也是主力機體，最後就以斷空我的「心中」+「氣合」+「閃避」+「熱血」+「幸運」+「努力」配合斷空劍送札比羅歸西罷！





A自軍初期機體

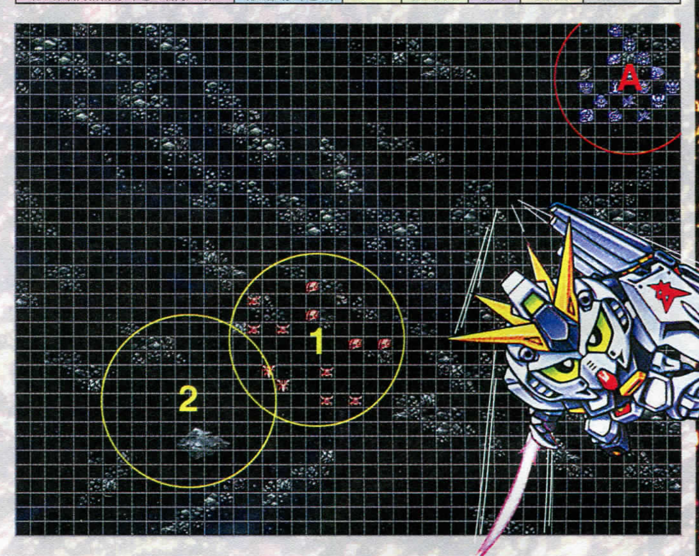
超獸機神＋15機	

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ムゲ戰艦	ムゲ兵	1	27200	200	8000	2
ゼイ・ファー	ムゲ兵	7	4400	90	1000	6
TERMINATOR POLICE(ターミネーターポリス)	AI	5	4500	120	1200	4

2.敵軍增援機體A(敵機餘8部以下)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ムゲ戰艦	札比羅(ジャビロ)	0	27000	340	8000	1
ムゲ戰艦	ムゲ兵	1	27200	200	8000	2
ゼイ・ファー	ムゲ兵	7	4400	90	1000	9
TERMINATOR POLICE(ターミネーターポリス)	AI	5	4500	120	1200	6
札比羅戰鬥機械(ジャビロ戰鬥メカ)	札比羅(ジャビロ)	0	25000	370	9500	1

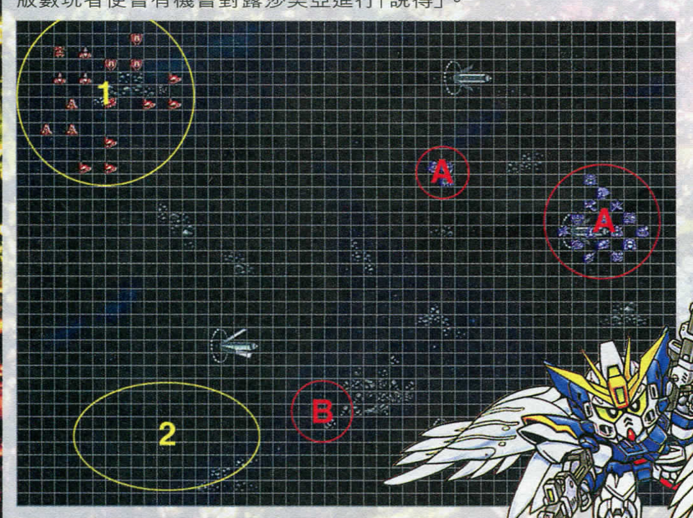


38.SWEET WATER防禦戰

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：入侵敵軍殖民星・己方戰艦被擊落

戰鬥重點

在最初的回合，敵人的部隊會盤據於畫面地圖的右上方，玩者手頭只有靠阿寶、加美尤來支撐大局，捷度雖然是可造之材，但以他現在的能力去應付敵人，實在有點兒螳臂擋車的感覺。敵軍方面，拖哥斯•基亞(柏斯古)、巴布拉比(日札)、巴布拉比(拉姆莎斯)、巴布拉比(達基魯)、達魯煞(戈斯狄洛)全部也是「有頭有面」的敵人，其中當然以柏斯古的拖哥斯•基亞最有被殺價值。在第4 TURN時，米里阿魯多會駕駛多魯傑斯以中立軍姿態出現，而在第5 TURN敵全滅時，敵增援A便會出現。其中以姬絲及露莎美亞的表現較特別，當姬絲被擊落時，露莎美亞便會撤退；同樣，當露莎美亞被擊落時，姬絲便會撤退。值得一提是，假若姬絲被擊落而露莎美亞撤退，那麼在以後的版數玩者便會有機會對露莎美亞進行「說得」。



A自軍初期機體

15機	

B自軍增援機體(第4 TURN)

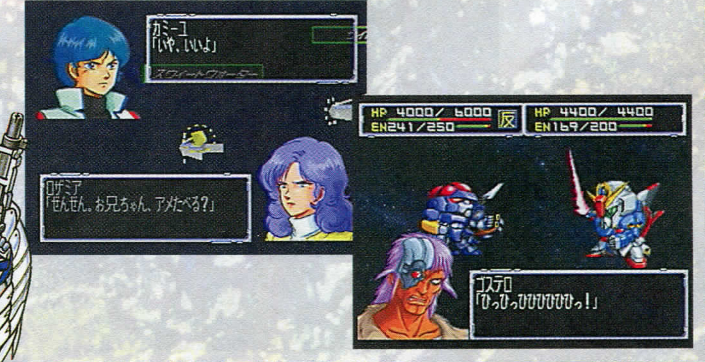
機體	駕駛者
多魯傑斯(トールギス)	米里阿魯多(ミリアルド)

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
拖哥斯•基亞(ドゴス•ギア)	柏斯古(バスク)	0	37000	330	15500	1
巴布拉比(ハソプラピ)	日札(ヤザソ)	5	9000	265	3000	1
巴布拉比(ハソプラピ)	拉姆莎斯(ラムサス)	3	8600	235	3000	1
巴布拉比(ハソプラピ)	達基魯(ダソケル)	5	8600	235	3000	1
達魯煞(ダルジャソ)	戈斯狄洛(ゴステロ)	5	6000	350	5000	1
嘉布斯里爾(ガプスレイ)	スベジャルズ	3	6600	145	1200	3
トーラス	スベジャルズ	3	6600	130	1700	3
密拉煞(マサイラ)	スベジャルズ	5	4200	100	700	6

2.敵軍增援機體A(第5 TURN敵全滅)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
バウソド•ドッグ	姬絲(ゲーシ)	3	10600	250	3500	1
バウソド•ドッグ	スベジャルズ	0	9000	155	3500	1
バウソド•ドッグ	露莎美亞(ロザミア)	0	9000	245	3500	1
トーラス	スベジャルズ	3	6600	130	1700	9



39.OZ分裂 前編

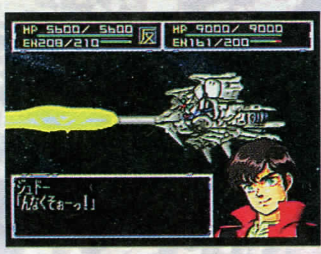
勝利條件：己方全軍進入地球地帶　失敗條件：己方戰艦被擊落

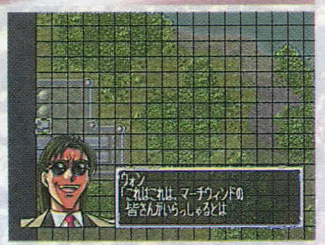
戰鬥重點

一版充滿MS系機體的地圖，雖然這版中並沒有敵軍增援，且對方的HP不高，但玩者絕不能因此掉以輕心，首先日札、拉姆莎斯、達基魯3人的攻擊力不低，如跟他們打埋身戰，玩者亦非有百分百勝算。最佳方法是以MS系機體作遠距離攻擊，因為如果玩者太接近3部巴布拉比，便有很大機會被對手施以合作攻擊。（當然，你亦可用兩部鐵甲萬能俠作*合作攻擊）唯一解決方法就只有在1 TURN內把3部巴布拉比全滅。在第3 TURN，敵機餘18部以下時，迪奧會駕駛死神高達以自軍增援機體姿態出現，同時，迪奧亦可對比迪露進行「說得」。另外，由於比迪露可使用「信賴」、「激勵」等精神指令，是為一名可靠的同伴，是以故玩者大可盡力培養她。

*合作攻擊是要兩部同系列的機體（如鐵甲萬能俠與鐵甲萬能俠2號）特定處於隔鄰的位置始能使用。







A自軍初期機體

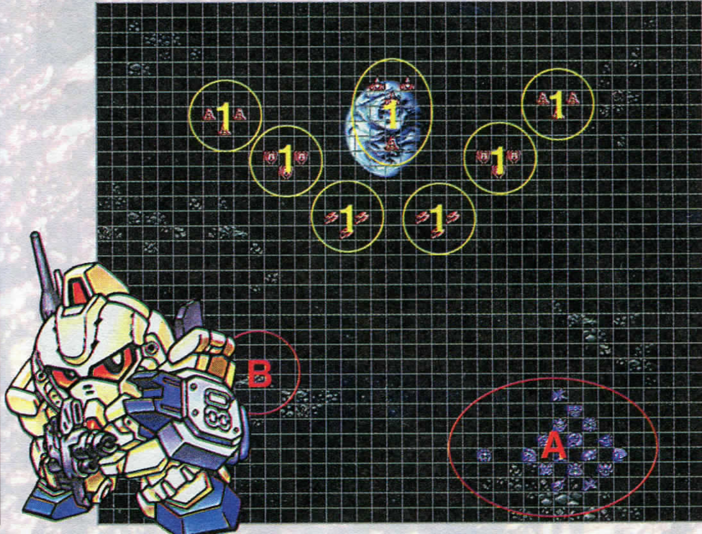
Z高達（加美尤）＋15機

B自軍增援機體（第3 TURN，敵機餘18部以下）

機體	駕駛者
死神高達（ガソダムデスサイズヘル）	迪奧（デユオ）

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
巴布拉比（ハソプラビ）	日札（ヤザソ）	5	9000	265	3000	1
巴布拉比（ハソプラビ）	拉姆莎斯（ラムサス）	3	8600	235	3000	1
巴布拉比（ハソプラビ）	達基魯（ダソケル）	5	8600	235	3000	1
トーラス	比迪露（ヒルデ）	0	6000	210	1700	1
トーラス	スベジャルズ	0	6000	130	1700	5
嘉布斯里爾（ガプスレイ）	スベジャルズ	3	6600	145	1200	6
基普拉（ギャプラソ）	スベジャルズ	3	5600	130	1500	6

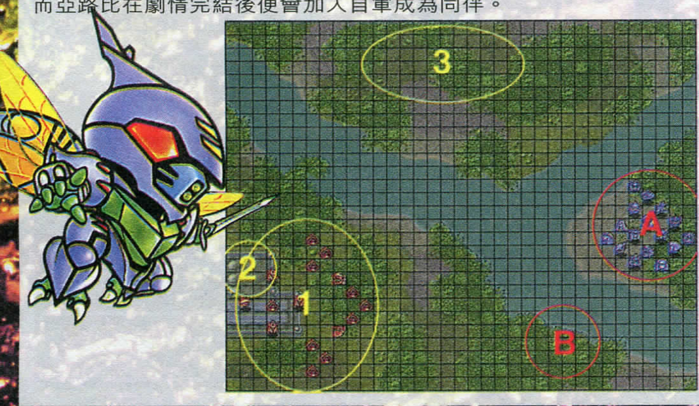


40.OZ分裂 後編

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：己方戰艦被擊落

戰鬥重點

基本上，這版圖可說是上一個版圖的延續，敵人方面大多也是MS系機體，而且不如上一個版圖，這版中是有敵軍增援的，其中對方重高達的HP更高達20600！在這話中玩者有2次進行「說得」的機會，其中又以對科進行「說得」為此版的最大難關。如先前曾對科進行過3次「說得」，加美尤便會在第2 TURN科出現的同時駕駛Z高達出場，只要先前曾對科進行過3次「說得」便會成功； 然而在成功「說得」的同時，加美尤的宿敵尊尼又會再次出場，且會以比自軍平均高3個LV的姿態登場。由於這時加美尤的LV相對較低，故自軍其他部隊必先儘早趕往支援。另外，假若先前多蒙曾對亞路比進行過「說得」，今次便可對在第7 TURN出現的狂戰士亞路比進行「說得」。之後亞路比便會撤退，而亞路比在劇情完結後便會加入自軍成為同伴。



A自軍初期機體

15機	

B自軍增援機體

機體	駕駛者
Z高達（Zガソダム）	加美尤（カミーユ）

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
コプラガソダム	シジーマ	3	6400	270	2100	1
ゼウスガソダム	マーキロット	3	6600	270	2300	1
亞斯曼（アツシマー）	プラソ	7	5400	220	900	1
舒多利（スードル）	華特（ウツダー）	3	8600	230	6000	1
パイアラソ	スベジャルズ	3	6600	145	1200	3
亞斯曼（アツシマー）	スベジャルズ	5	5000	110	900	9

2.敵軍增援機體A（第2 TURN）

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
重高達（サイコガソダム）	科（フオウ）	3	20600	310	10000	1

3.敵軍增援機體B（第7 TURN敵全滅）

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
美少女高達B（ノーベルガソダムB）	狂戰士亞路比（バーサーカーアレソビー）	9	9800	310	3000	1
嘉布斯里爾（ガプスレイ）	スベジャルズ	3	6600	145	1200	6



41.明鏡止水

勝利條件：敵軍全滅　**失敗條件：多蒙被擊落**

戰鬥重點

又是一版與多蒙有關的大EVENT，首先之出擊的機體只有多蒙、新模克同盟的4人及主角，敵軍初期機體的數目雖多，但由於大部份敵機也是死亡軍團的機體，因此敵人的實力可謂平庸之極。不過，暴風雨前夕總是平靜的，在迎按敵人下一輪攻勢前，玩者最好先以這班死亡軍團的機體作活靶，用來提昇多蒙及新模克同盟的氣力水平。而在敵機餘10部以下時敵增援A便會出動。當中以MASTER GUNDAM及DEVIL GUNDAM是為最麻煩的對手，特別是DEVIL GUNDAM擁有超高的HP。雖然在DEVIL GUNDAM被擊落後，敵軍的所有機體也會全部撤退，但為了要賺取更多EXP，筆者建議把所有敵軍消滅後再向DEVIL GUNDAM攻擊才是上策。最後，在敵軍全滅後MASTER ASIA又會再復活，而多蒙亦會改乘GOD GUNDAM與MASTER ASIA再決一死戰，就以「爆熱GOD FINGER」作見面禮罷！





A自軍初期機體

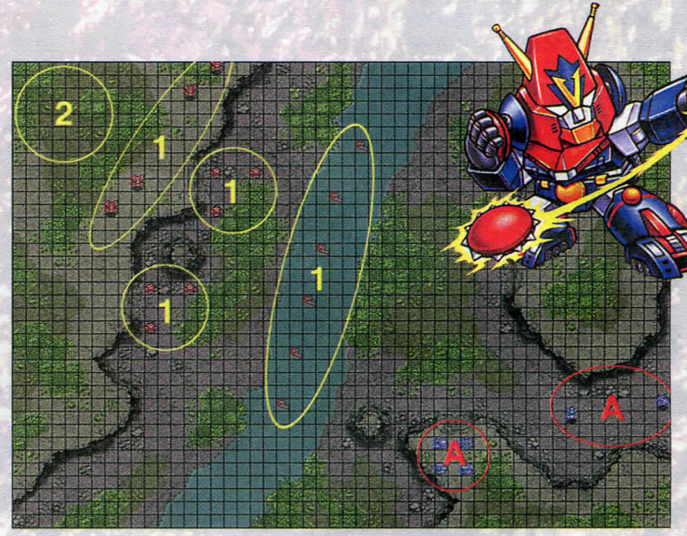
多蒙＋新模克同盟＋主角

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
デスアーミー	ゾソピ兵	0	4000	80	500	6
デスパーデー	ゾソピ兵	0	4000	80	500	4
デスネービー	ゾソピ兵	0	4000	80	500	6

2.敵軍增援機體A（敵機餘10部以下）

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
MASTER GUNDAM	MASTER ASIA（マスターアジア）	0	15000	470	12000	1
DEVIL GUNDAM	卡殊（キヨウジ）	0	25000	360	4000	1
デスアーミー	ゾソピ兵	0	4000	80	500	6
デスパーデー	ゾソピ兵	0	4000	80	500	4



42.名字是艾比昂

勝利條件：敵軍全滅　**失敗條件：己方全滅**

戰鬥重點

這版劇情中敵軍的矛頭會全指向己方中立軍，而自軍初期機體方面只有迪奧、鐵甲萬能俠、英二、主角及6機，由於阿寶及古華多羅不能出擊的關係，故最好找個能作2回行動的成員登上GP03，並在己方中立軍射程範圍以內儘量殺敵，以免被人「爭飯吃」。在中立軍初期機體餘4部以下，敵機餘10部以下時，己方中立軍增援A便會出現，當中包括了希羅所駕駛的艾亞尼斯。而在超級系女主角場合，敵機餘9部以下時，超級系女主角宿敵亦會出現增援自軍。在敵軍全滅時便會出現強制EVENT，之後敵增援A便會出現。而在敵增援A出現的同一時間，希羅將再次出現，並駕駛更強勁的新型機體-艾比昂高達登場。



A自軍初期機體

迪奧＋鐵甲萬能俠＋英二＋主角＋6機（阿寶及古華多羅不能出擊）

B己方中立軍初期機體

亞斯曼（アツシマー）x 3／密拉煞（マラサイ）x 4

C己方中立軍增援機體A（中立軍初期機體餘4部以下，敵機餘10部以下）

艾亞尼斯（希羅）／亞斯曼（アツシマー）x 2／密拉煞（マラサイ）x 2

D己方中立軍增援機體B（超級系女主角場合，敵機餘9部以下）

エルプルス（超級系女主角宿敵）

E己方中立軍增援機體C（敵增援A出現的同時）

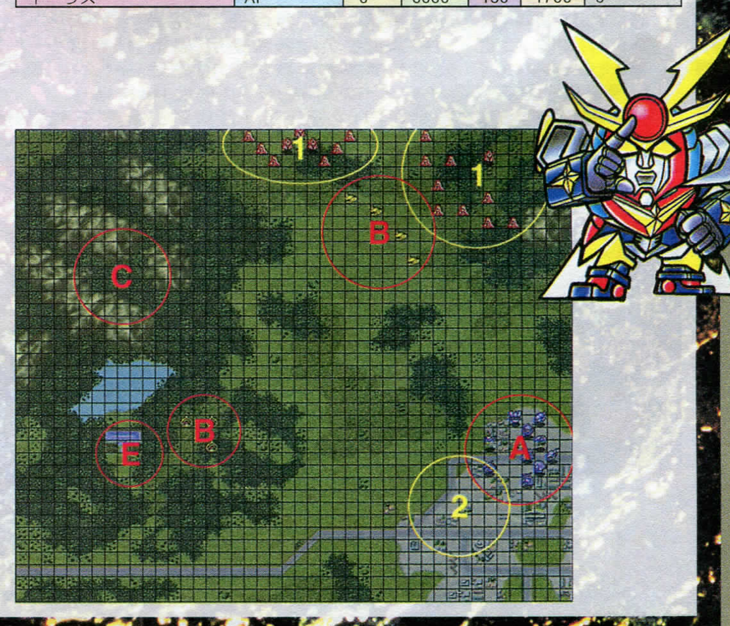
艾比昂（エピオソ）（希羅）

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
バイアラソ	スベジャルズ	1	7200	140	1400	4
トーラス	AI	0	6000	130	1700	15

2.敵軍增援機體A（強制EVENT出現後）

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
バイアラソ	スベジャルズ	1	7200	140	1400	3
嘉布斯里爾（ガプスレイ）	スベジャルズ	3	6600	145	1200	3
トーラス	AI	0	6000	130	1700	6



43.混沌的地球圈

勝利條件：10 TURN內敵軍全滅　失敗條件：10 TURN經過

戰鬥重點



這版實在有記念價值，因為這是六神合體登場的版面，在己方出擊前有六神合體出擊的登場EVENT。敵人方面，敵軍初期機體中就只有重高達MK II的實力最強，

若先前曾擊倒姬絲而發生露莎美亞撤退事件的話，則加美尤有可能成功進行「說得」露莎美亞。在第4 TURN敵時，敵增援A便會出現，當中包括了拖哥斯•基亞(柏斯古)及超級系男主角宿敵，柏斯古的拖哥斯•基亞更擁有37000 HP及15500資金！因此，玩者一定要配合「幸運」把他擊倒。在第5 TURN時，基拉魯又會再次出現，由於這版只有10 TURN時間，玩者一定要速戰速決。但另一方面，由於六神合體的整體能力偏高，特別在後期將在戰鬥中扮演重要位置，故這版正好先讓六神合體熱身，儘量為他提昇LV。

A自軍初期機體

六神合體＋15機

1.敵軍初期機體

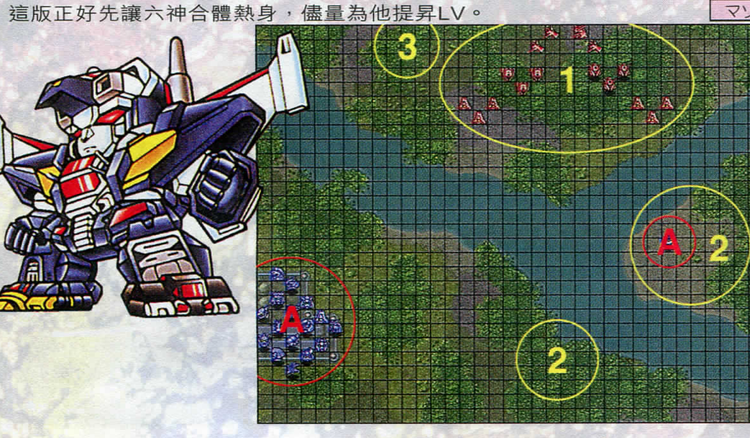
機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
バウソド•ドツグ	姬絲(ゲーシ)	1	10200	250	3500	1
重高達MK II(サイコガソダムMK II)	露莎美亞(ロザミア)	0	25000	330	12000	1
バウソド•ドツグ	スベジャルズ	0	9000	155	3500	2
バイアラソ	スベジャルズ	1	7200	140	1400	3
嘉布斯里爾(ガプスレイ)	スベジャルズ	3	6600	145	1200	3
トーラス	AI	0	6000	130	1700	6

2.敵軍增援機體A(第4 TURN)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
拖哥斯•基亞(ドゴス•ギア)	柏斯古(バスク)	0	37000	330	15500	1
バイアラソ	スベジャルズ	1	7200	140	1400	3
トーラス	AI	0	6000	130	1700	7
ウアイローズ	超級系男主角宿敵	5	6500	310	4500	1

3.敵軍增援機體B(第5 TURN)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
マソダラガソダム	基拉魯(キラル)	5	7300	290	2400	1





84.分出高下之時（特殊版圖）

勝利條件：敵軍全滅　　失敗條件：主角被擊落

戰鬥重點

一場看似簡單但實在是擁有極多EVENT的版圖，同時這亦是超級系男主角的專有特殊版圖。超級系男主角與其宿敵會進行一場「單挑」對決，雖然全話只有超級系男主角宿敵一台敵軍機體，但卻又「花臣」多多。首先，超級系男主角宿敵在每TURN也會使用精神指令，而在第1及第2回對決時更有對話EVENT發生，以下則是其攻擊法則。

戰鬥開始前，超級系男主角宿敵會使用「鐵壁」+「氣合」(EVENT需要+30氣力)。
第2 TURN開始前，超級系男主角宿敵會使用「鐵壁」精神指令。
第3 TURN開始前，超級系男主角宿敵會使用「鐵壁」精神指令。
第3 TURN己方行動完結後，超級系男主角宿敵會使用「必中」精神指令。
第4 TURN開始前，超級系男主角宿敵會使用「鐵壁」精神指令。
第5 TURN開始前，超級系男主角宿敵會使用「鐵壁」精神指令。
第6 TURN開始前，超級系男主角宿敵會使用「鐵壁」+「必中」精神指令。
超級系男主角宿敵的HP少於30%時會使用「根性」精神指令。

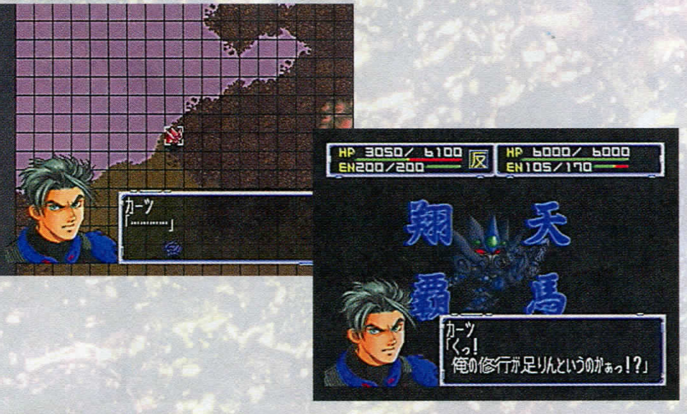
根據主角擊落敵機數目的不同(少於100)，超級系男主角宿敵被擊落後便會出現不同EVENT，而在過版後主角便可得到新機體。反之，假若主角擊落敵機的數目多於100，超級系男主角宿敵被擊落後便會與主角和解，且成為同伴。(可使用合體攻擊)

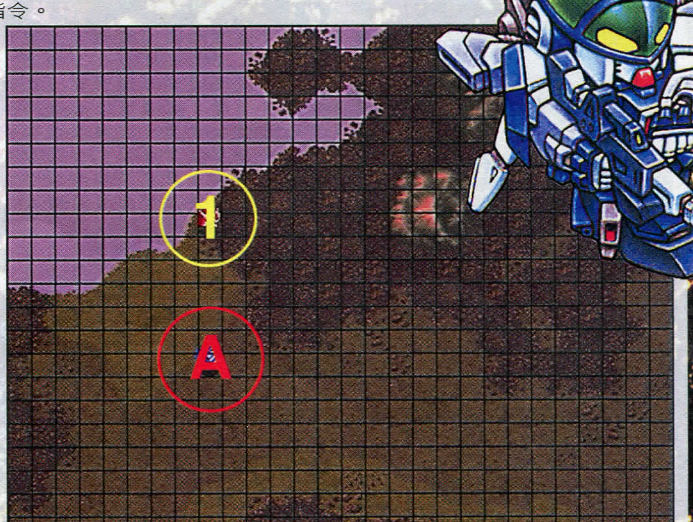
A自軍初期機體

主角

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ウアイローズ	超級系男主角宿敵	3	6100	310	4500	1





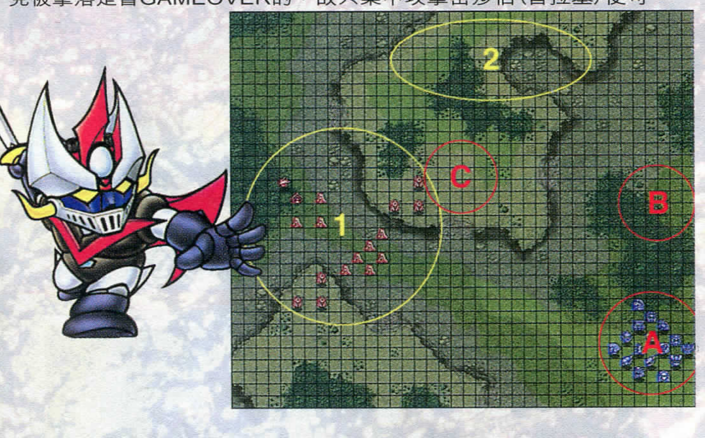
44.零斯與馬克

勝利條件：敵軍全滅／(銀河帝國軍出現後)馬克除外敵軍全滅　失敗條件：己方戰艦被擊落／(銀河帝國軍出現後)馬克被擊落•己方戰艦被擊落

戰鬥重點



在敵軍的初期機體中，玩者要小心亞斯曼(布蘭)及史多利(華特)，不過那9台トーラス亦非普通貨色，由於大部份機體也是MS系，擁有極高迴避率，一般SUPER ROBOT系機體根本難以入手攻擊，因此最佳方法是以其人之道還治其人之身，以同樣擁有極高迴避率的聖戰士系機體及MS系機體迎戰。在敵初期機體全滅後，自軍增援機體A便會出現，當中的巨靈神其攻擊力強大，加上可與兩部鐵甲萬能俠使出合體(作)攻擊，是為自軍重要戰力之一。隨自軍增援A同時出現的敵增援A全為SUPER ROBOT系機體，擁有高HP，佳零美迪斯(馬克)及密莎伯(普拉基)當然為首選強敵，此外，兩部飛碟獸基魯基魯及哥斯哥斯的實力也不容忽視。神明亦會駕駛佳恩隨敵增援A同時出現增援自軍。佳恩的HP少於15時便會出現GOD MARS標誌，之後便可使用六神合體。最後，留意若馬克被擊落是會GAMEOVER的，故只集中攻擊密莎伯(普拉基)便可。



A自軍初期機體

15機	

B自軍增援機體A(敵初期機體全滅)

機體	駕駛者
巨靈神(グレソダイザー)	デューク
マリソスペイザー	洸(ひかる)

C自軍增援機體B(敵增援A出現的同時)

機體	駕駛者
佳恩(ガイヤー)	神明

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
亞斯曼(マツシマー)	布蘭(ブラソ)	9	5800	220	900	1
史多利(スードリ)	華特(ウツダー)	5	9000	230	6000	1
バイアラソ	スペジャルズ	0	7000	140	1400	6
トーラス	AI	0	6000	130	1700	9

2.敵軍增援機體A(自軍增援A出現的同時)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
佳零美迪斯(ガニメデス)	馬克(マーグ)	0	20000	340	3000	1
密莎伯(マザーバーソ)	普拉基(ブラツリー)	0	30000	330	15000	1
飛碟獸基魯基魯(ギルギル)	AI	0	10000	160	2000	1
飛碟獸哥斯哥斯(ゴスゴス)	AI	0	12000	160	2200	1
柏魯柏拉(バルバル)	ギシソ星兵	0	10000	170	2000	1
古魯達(グルダー)	ギシソ星兵	0	11000	170	2000	1
米利花(ミニフオー)	ベガ星兵	0	3000	120	500	9





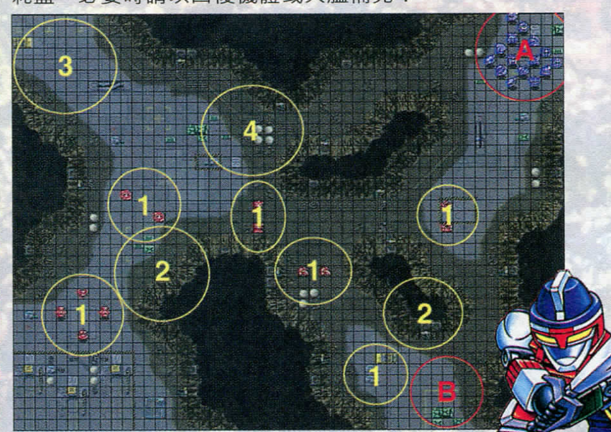
45.登場！超力電磁俠

勝利條件：敵軍全滅／(尊尼被擊落後)10 TURN內救出比迪•莉爾加　失敗條件：阿嘉瑪被擊落／(尊尼被擊落後)阿嘉瑪被擊落•10 TURN經過

戰鬥重點



非常麻煩的一版，首先在敵軍初期機體中的候爵要塞、米基羅斯、光波獸比古多羅、舒卡魯已教人頭痛不已。幸好在敵機餘5部以下時泰垣3及超力電磁俠便會出現增援自軍。故一先最好先打倒ダソテ、戰鬥獸奧比路斯及戰鬥獸古拉多里奧。在自軍增援A出現的同時敵增援A也會出現，但最麻煩也只是光波獸比古多羅而已。敵全滅後有EVENT發生，之後敵增援B也會出現，當中以尊尼最麻煩。而在尊尼被擊落後，有EVENT發生，作戰內容也有所改變，玩者須於10 TURN內救出比迪•莉爾加(走上畫面右上方第1個空置的壁位)。由於先前耗盡了彈藥及EN，這10 TURN將變得極其痛苦，加上在10 TURN EVENT發生後，敵增援C會出現，而且更是多達15台的多拉斯！因此，在先前作戰中玩者必須留意彈藥及EN耗盡，必要時請以回復機體或入艦補充！



A自軍初期機體

15機	

B自軍增援機體(敵機餘5部以下)

機體	駕駛者
泰垣3(ダイターソ3)	萬丈
超力電磁俠(コソ•バトラーV)	超力電磁俠小隊

1.敵軍初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
要塞デモニカ	ヤヌス候爵	3	25600	280	15000	1
米基羅斯(ミケロス)	AI	3	20600	160	9000	1
光波獸比古多羅(光波獸ピグドロソ)	AI	0	14000	230	3800	1
舒卡魯(ズガール)	AI	5	12000	170	2400	2
ダソテ	AI	5	11000	160	2200	2
戰鬥獸奧比路斯(オベリウス)	AI	5	10000	150	2000	2
戰鬥獸古拉多里奧(グラトニオス)	AI	5	9000	150	1800	2

2.敵軍增援機體A(自軍增援A出現的同時)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
光波獸比古多羅(光波獸ピグドロソ)	AI	0	14000	230	3800	1
舒卡魯(ズガール)	AI	5	12000	170	2400	2
ダソテ	AI	5	11000	160	2200	2
戰鬥獸奧比路斯(オベリウス)	AI	5	10000	150	2000	2
戰鬥獸古拉多里奧(グラトニオス)	AI	5	9000	150	1800	2

3.敵軍增援機體B(敵全滅EVENT後)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
バイアラソ	尊尼(ジエリド)	5	8000	260	1400	1
バイアラソ	スペジャルズ	1	7200	140	1400	2
嘉布斯里爾(ガプスレイ)	スペジャルズ	3	6600	145	1200	4
トーラス	スペジャルズ	0	6000	130	1700	1

4.敵軍增援機體C(10 TURN EVENT後)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
トーラス	AI	0	6000	130	1700	15

TO BE CONTINUE‥‥

TEXT：SAM

PAC-MAN WORLD

PAC-MAN攻略2



製造商：NAMCO　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
ACT/MEM/對應DUAL SHOCK

ANUBIS REX



這關會分為兩部分，首先PAC-MAN要避開木乃伊的雙擊（在畫面中只會出現其手），但同時間又要避開所有機關陷阱，而過了第一部分，之後便會遇上BOSS。對付BOSS的方法非常簡單，只要將版中四個旋轉機關轉動，BOSS雙手便會打開，跟著就可以再利用旋轉衝向雙手中間的大寶石，當經過四次攻擊後，BOSS便會被擊倒。



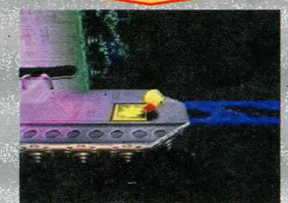
SPACE RACE



按下綠色掣開啟機關，並取得一格體力和檸檬。



按下黃色掣開啟身後的光閘。



跳過激光後，再按下地上的黃色掣，右邊便會出現一條藍色的通道。



這裡會有四個箱，可取得兩個蘋果、一個檸檬及一格體力。



利用斜台跳到對面，便可在高台上取得櫻桃。



先按下這個藍色掣，然後再按上另一個藍色掣，地面便會下降，就可取得香蕉，進入「香蕉」房中可取得「A」字。

跳過五個八角形的平台後，再向上走可取得梨，然後返回地上便可取得「梨」房中的「N」字，跟著便可過版。

FAR OUT



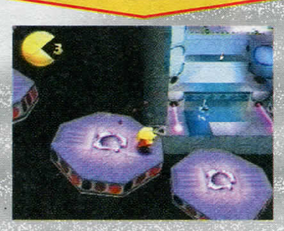
先按下黃色掣，然後取得櫻桃和草莓後便可通過光閘。



這裡可取得檸檬。



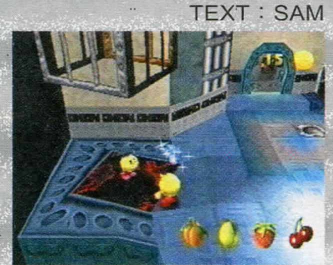
按下這個綠色掣，背後便會出現一條通道。



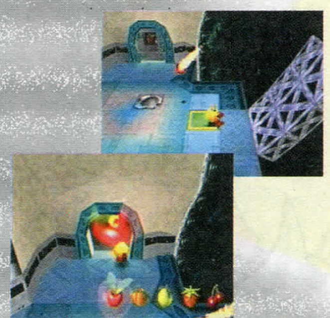
跳過四個八角形平台後，跟著按下綠色掣，便會出現一串黃色珠，然後便可沿著黃珠飛到對岸。



按下綠色掣，利用旋轉台向上升。



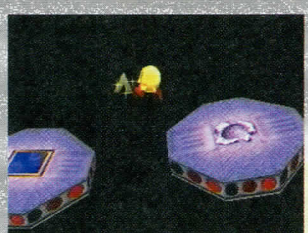
將上層這個藍色掣按下後，便可返回下層按下另一個藍色掣，便可取得鎖匙救出PAC-MAN教授。



按下上層的綠色掣，打開通道後，不久可取得蘋果，返回「蘋果」房中可取得「C」字。



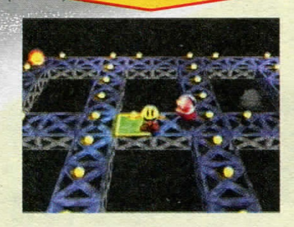
打開眼前的箱，內裡是櫻桃，同時在附近會出現「M」字。



跟著跳過四個八角形平台後，按下黃色掣便可返回左邊的八角形平台處取得「A」字。



取得左上方的香蕉後，便可在「香蕉」房中取得「N」字。

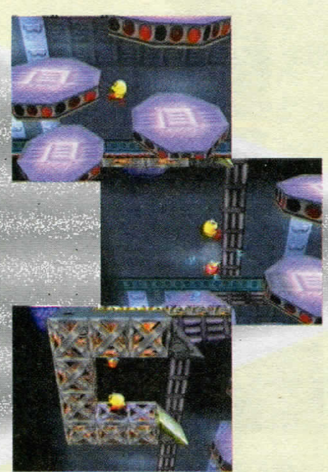


按下這個綠色掣，地面便會改變，並可玩玩食鬼遊戲，之後向右跳過兩個八角形平台後便可過版。

GIMME SPACE



跳過三個平台後便可在箱內取得櫻桃。



利用彈台跳到八角形的平台，然後又會遇到數個八角形平台，從中更取得蘋果、草莓和香蕉。



跳入強光中便會進入另一個世界。



向上跳會見到一綠色掣，按後會出現三條通道，左邊通道可取得「M」字，右邊的可取得一個梨，而上面的「梨」房可取得「A」字。



跳過多個八角形平台後，便可利用彈台跳到上層。

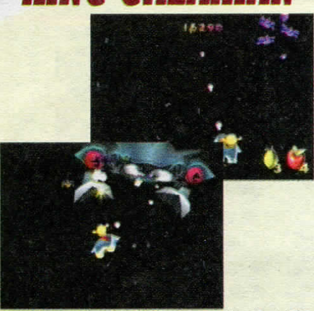


這裡會有一個檸檬，而按下左邊綠色掣可玩食鬼遊戲。



之後在這裡向右走，跳過數個八角形平台後便會過版。

KING GALAXIAN



這版會由動作類型變成射擊遊戲，當中會遇到隕石群，最後又會遇到一艘大型宇宙船，其頭部便是今版的BOSS，而其弱點就是他的四隻眼，不過大家也得小心不要被他吸入口中。

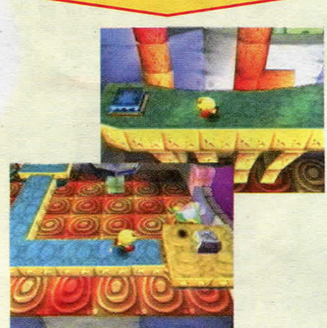
CLOWNING AROUND



跳過三個轉盤後，在這裡按下藍色掣，左邊的地方便會昇高。



取得櫻桃可在「櫻桃」房中取得「P」字，而「蜜瓜」房內則可取得「A」字。



按下藍色掣啟動機關後在這裡取得「C」字。



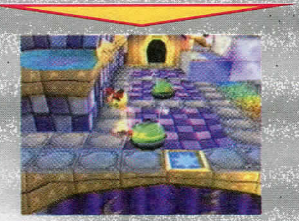
根據箭咀的方向向上跳，可取得櫻桃，而按下綠色掣後，便可沿著黃珠取得蜜瓜。



然後經過兩條樓梯(樓梯上可取得「M」字和橘子)，會見到三個轉盤，而每個轉盤都會有一個綠色掣，按下第一個可取得櫻桃，第二個是蜜瓜，第三個是橘子。



這裡亦會有三個轉盤，第一個會取得香蕉，第二個是櫻桃，第三個是蜜瓜。



在「香蕉」房內取得「A」字，再按下地上三個藍色掣後樓梯便會出現。



來到這裡要小心砲彈，而過了三層「砲彈陣」後便可在「蜜瓜」房內取得「N」字，跟著便可過版。

BARREL BLAST



先跳到這裡可取得草莓，然後返回地面的「草莓」房內取得「P」字。



按下綠色掣，通道便會改變，從而取得香蕉。



打開這個箱可取得「A」字，然後按下綠色掣啟動移動平台。



在移動平台上取得的檸檬，到「檸檬」房按下綠色掣，這個平台便會上下移動。



利用平台走到上層，先會見到「草莓」房，向下穿過捲筒(小心紅色的地方，踏著會受傷)並取得草莓便可在房內取得「C」字。





然後利用旋轉台向上升，並從斜台處跳到對岸。

按下綠色掣後，旁邊的通道便會移動，更可取得「M」字。

來到這裡先向上跳，在右邊可取得雪糕和按下藍色掣，左邊的梯級便會出現。

經梯級來到這裡，在右上角處會取得「A」字。

向右走會見到一旋轉台，在第一、二層會各取得一格體力，第三層會取得香蕉，第四層會取得鐵珠。



按下黃色掣，通過捲筒後，再按下另一個黃色掣，利用旋轉台升到捲筒上面。

在捲筒上面向上走，按下藍色掣後可在這裡取得梨。



跟著可在「梨」房中取得鎖匙，而在「香蕉」房中則可取得「N」字。



來到這裡要小心跳過這三組捲筒，因為它們全都不完整，要看清楚才跳，而跳過後便可過版。

SPIN DIZZY



在這裡可取得檸檬，返回最初的地方，在「檸檬」房內取得1UP。



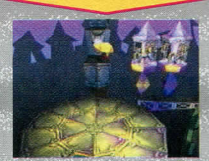
利用彈台，並按下平台上的綠色掣開動摩天輪。



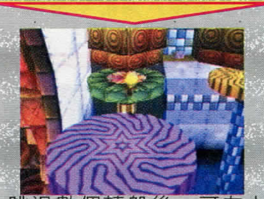
踏著上面兩個氣球向左跳可取得1UP，而下面的則是一格體力。



跳到第四個轉盤可取得櫻桃，返回「櫻桃」房中可取得「P」字。



從這裡向上走，跳過氣球後可取得「A」字和一格體力。



跳過數個轉盤後，可在上面的箱中取得一個李。



開啟「李子」房的掣，門外便會出現一串黃珠，沿著黃珠更可飛到平台上取得「C」字。



之後又跳過數個轉盤，便會來到這裡，各位要小心砲彈。



本來轉盤是順時針方向轉動的，只要按下中間的綠色掣，轉盤便會相反方向轉動，跟著便可跳到右邊的平台上，再利用彈台來到高層，按下右邊藍色掣啟動機關。



然後便可在這裡向右走，不過要小心頭上的大鎚。



跳到黃色掣右邊一個PAC-MAN形的轉盤，然後再跳過多個轉盤後，便可在這裡取得一個檸檬，返回之前「檸檬」房中可取得「M」字。



小心跳過兩個藍色食鬼形轉盤，然後跟著箭咀的方向衝，便可在「李子」房中取得「A」字。



走到右邊的轉盤，按下綠色掣令平台移動，然後跳過數個轉盤，按下這裡中間的綠色掣，令轉盤改變轉動方向，平台同時亦會上下移動，走到第二層可取得蜜瓜，返回地面的「蜜瓜」房中可取得「N」字。



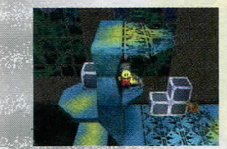
跳到轉盤最頂的地方，便可救出PAC BABY，跟著就可以過版。

CLOWN PRIX



這版亦會攪攪新意思，將會變成賽車類型，而最初的時候，玩者會安排在第十六位，最後只要得到第一名便可過版。

PERILOUS PIPES



先在這裡取得檸檬。



然後來到這裡，在右上角取得李子，再在左上角的「李子」房中按下藍色掣，門外便會出現一個旋轉台，向下走會取得「A」字。



不久走到這裡先取得鐵珠，並跳入水中拿取香蕉。



按下藍色掣，頭上便會出現「M」字。



跳到這個平台上，便可取得右上角的「A」字。



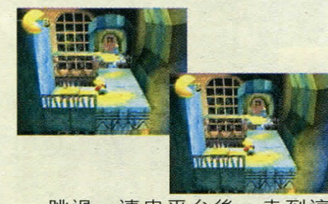
眼前箱內會是一個梨子。



取得這個草莓，便可走到下層按下房內的藍色掣，開啟右邊的通道。

走過通道後會見到一水池，跳入水中可取得「N」字，返回之前「草莓」房的那層，再向右走便會過版。

UNDER PRESSURE



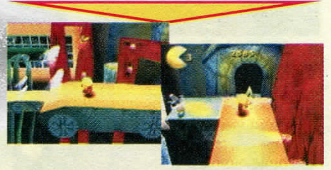
跳過一連串平台後，走到這裡先按下這黃色掣，然後再按下層另一個黃色掣，PAC-MAN便可取得箱中的李子。



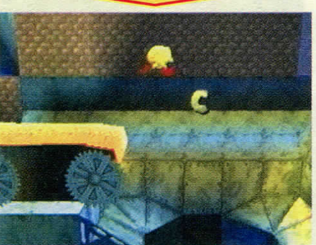
按下這個藍色掣，便可取得櫻桃。



箱後的那個不就是「P」字嗎？



取得這蘋果，便可按下「蘋果」房內的綠色掣，門外不久便會出現「A」字。



經過多條輸送帶後，取得這個「C」字後便會跳入水中。



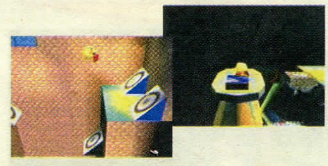
取得鐵珠，便可打開水中的道具箱。



從這裡向下潛，可取得「M」字。

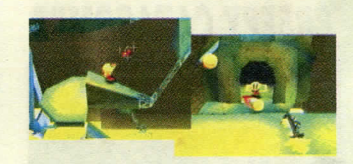


跳出水面向右走，利用旋轉台先會取得「A」字，然後跳過四個平台，再利用旋轉台來到更高的地方。



不久會來到這裡，然後按下藍色掣，跟著便會出現一條新路，利用多個彈台可到達更高的位置，而右邊就是過版的地方。

DOWN THE TUBES



跳到這裡取得櫻桃，按下「櫻桃」房內的綠色掣，沿著黃珠返回起點，並可取得「P」字。

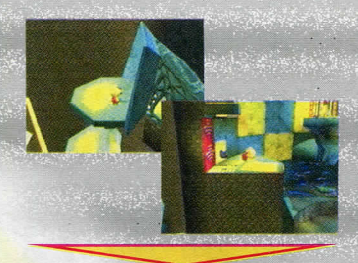


在這裡向上跳，不過要小心頭頂掉下來的物件。



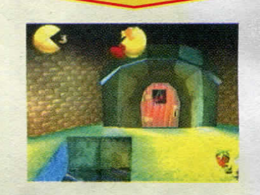
之後利用三個旋轉台來到這裡，先向右跳並按下藍色掣，「A」字便會出現，然後在斜台中間取得「A」字。

從這斜路向下滾，按下黃色掣，鐵珠便會掉出來。



按下水中的綠色掣，通道便會打開。





在水道最右邊可取得櫻桃，開啟「櫻桃」房可取得鐵珠，再跳入水中，在左邊可取得香蕉和1UP。



跟著利用從「香蕉」房取得的鐵珠跳入門外的水池中，取得李子和「M」字，然後便可走到「李子」房中取得梨。



在困住PAC-MAN JUNIOR鐵籠，右邊高台上會有通道進入，按下藍色掣後鎖匙便會出現，返回鐵籠便可將PAC-MAN JUNIOR救出來，然後便可從水道向右游並過版。

KROME KEEPER



又是另一個與BOSS戰鬥的地方，BOSS會不斷將鐵箱或木箱踢過來，而對付他的唯一方法，就是先取得木箱中的鐵珠，然後按下地上那五個掣，不過大

家一定要留意不要被頭上磁石吸住。最後只要將五個掣按下，BOSS頭上便會跌出一塊鐵，扣去他的體力。

GHOSTLY GARDEN



一開始向右走，不久會見到啡色和灰色的棺材，大家要小心灰色的棺材是會消失的。



按下藍色掣，便可沿著黃珠飛到「梨」房頂取得梨子，然後在房內取得「P」字。



返回「草莓」房附近地方，在這裡向下跳便可取得草莓，而房內則可取得1UP。



再次返回「梨」房附近，這裡會有一個彈台，向右跳過四個啡色棺材後，在這裡向下路走可取得「A」字。



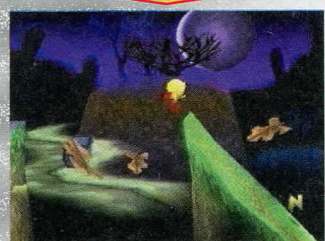
右邊的木箱內可取得李子，跟著利用旁邊的彈台彈到灰色棺材上。



來到這裡，利用斜台跳到對岸，不久按下藍色掣，取得梨後在「梨」房內取得「M」字。



向右走來到這裡可取得「A」字。



在這條斜路亦有一個「N」字，之後便會過版。

CREEPY CATACOMBS



先走到斜路上取得櫻桃，然後返回斜路下的「櫻桃」房按下藍色掣可玩食鬼遊戲。



之後不斷向下走，不久會見到一排棺材，越過棺材後會先見到「李子」房，走到斜路上可取得李子，跟著返回「李子」房按下藍色掣，門外的草地便會開了一個洞，而進入洞內會先取得「A」字。



按下這綠色掣，平台便會移動。



來到這裡要小心頭上的石柱。



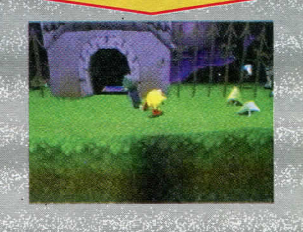
返回地面後，按下這藍色掣可取得1UP。



按下綠色掣，櫻桃便會出現，跟著便可在「櫻桃」房內取得鐵珠。



然後從這裡走到地底，按下綠色掣後可取得一個梨。



按下「梨子」房內的藍色掣，然後走進右邊的地方取得鎖匙。



在這裡可取得李子，返回這裡可在房內取得「M」字。



從這裡向左跳可取得梨子，在房內可取得「A」字。



利用旋轉台向上升，左邊可取得櫻桃，到右邊的「櫻桃」房內可取得「N」字，跟著便可過版。

GRAVE DANGER

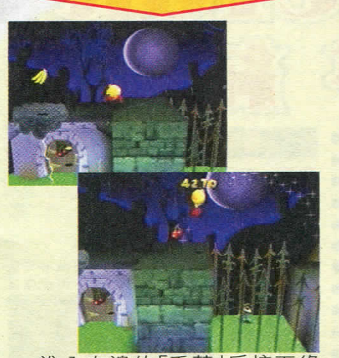


先走到左邊進入地洞中，按下綠色掣後可取得「P」字。



在斜路上取得櫻桃，然後返回斜路下的「櫻桃」房按下綠色掣可玩食鬼遊戲。

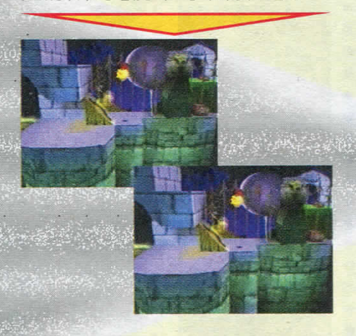
走到這裡，跳到黑雲上可取得香蕉。



進入右邊的「香蕉」房按下綠色掣，沿著黃珠可取得櫻桃，而房內可取得「C」字。



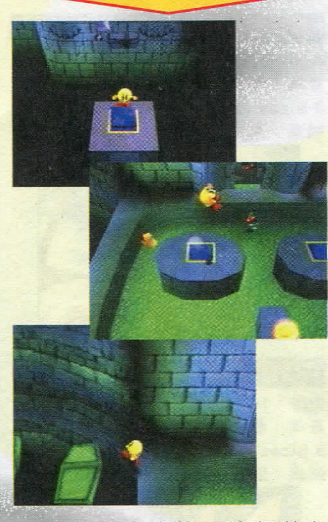
在這裡可取得梨子，返回左邊的「梨子」房中可取得「M」字。



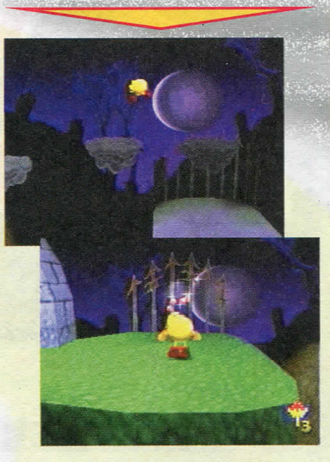
利用彈台跳到對岸，並可取得「A」字。



在這裡取得李子和「N」字後，返回「李子」房按下綠色掣，地面便會出現一個洞穴。



在地洞中先按下這個藍色掣，然後按下右上角另一個藍色掣，跟著按下左邊的那個，櫻桃便會出現，按下「櫻桃」房內綠色掣，左邊便會出現四個綠色的棺材，並可取得梨子。



返回地面，打開「梨子」房後會出現一條新通道，跳到黑雲上向左邊走，跳過六塊黑雲後便可救出MISS PAC-MAN，跟著取得1UP後便可過版。

TOC-MAN'S LAIR





終於來到最後一版，PAC-MAN將家人全部救出後，便會來到由TOC-MAN舉行的派對中，而TOC-MAN為了鏟除PAC-MAN這個眼中釘，便打算親自出馬。對付TOC-MAN的方法其實十分簡單，首先利用黃珠(POINT)向他攻擊，當其體力被扣了五點後，他便會被吸到中央的位置，而四周地面亦會升起來，這時PAC-MAN便要利用大跳躍(×掣按兩次)攻擊TOC-MAN，可是之後便要PAC-MAN先按下地上四個藍色掣，TOC-MAN才會被吸到中間。當TOC-MAN餘下五點體力時，他便會改用滾動向PAC-MAN攻擊，而大家只要小心避開攻擊，乘他回氣的時候，按下口掣作出滾動攻擊，不消一會便可將他擊倒。















ENDING

text by：A · YUUICHI · BO



8月11日

ひろにい阿宝勇士
「ええ、お客様に満足していただけるように
常に勉強しています」

WORLD TOUR CONDUCTOR
世界夢紀行

PS
發行商：TYO
發售日：發售中
售價：6800日圓
SLG／1P／MEM／DUAL SHOCK對應

IKI已於本誌第109期為大家簡單介紹了《World Tour Conductor》的玩法，筆者也不便在此為大家贅述了。好，先補充一下主要人物的資料。

觀月小百合(SAYURI MIZUKI)
Age：27歲
身高．體重：168cm．50kg
3 Sizes：B84W54H84
職業：時裝店售貨員



片瀨恭子(KYOUKO KATASE)
Age：18歲
身高．體重：154cm．43kg
3 Sizes：B82W51H84
職業：私立女子短大．家政科學生



楓いずみ(IZUMI KAEDE)
Age：22歲
身高．體重：162cm．50kg
3 Sizes：B83W55H84
職業：無業



朝倉由香里(YUKARI ASAKURA)
Age：16歲
身高．體重：158cm．45kg
3 Sizes：B86W55H84
職業：名門女子高校生



廣瀨さやか(SAYAKA HIROSE)
Age：19歲
身高．體重：160cm．48kg
3 Sizes：B84W55H84
職業：國立外語大學．英文科學生



立花咲(SAKI TACHIBANA)
Age：20歲
身高．體重：160cm．46kg
3 Sizes：B83W54H84
職業：無業



飯塚早苗(SANAE IIZUKA)
Age：21歲
身高．體重：160cm．48kg
3 Sizes：B86W54H84
職業：無業



山崎千里(CHISATO YAMAZAKI)
Age：25歲
身高．體重：164cm．48kg
3 Sizes：B88W53H84
職業：秘書助理



秋月すみれ(SUMIRE AKIZUKI)
Age：17歲
身高．體重：151cm．42kg
3 Sizes：B82W50H82
職業：高校生



竹內美樹(MIKI TAKEUCHI)
Age：14歲
身高．體重：152cm．42kg
3 Sizes：B84W54H83
職業：國際學校學生



田村裕美(HIROMI TAMURA)
Age：18歲
身高．體重：154cm．44kg
3 Sizes：B84W52H82
職業：高校生



今井繪理香(IMAI ERIKA)
生日．Age：1月5日．18歲
身高．體重：156cm．44kg
3 Sizes：B82W51H84
職業：名門女子高校生

今井繪理香性格文靜內向，別具獨特的感性。她今次研修旅行的目的地是洛杉磯、三藩市和瓦胡島。由於個性並不積極，希望導遊能主動給她一個舒暢的旅程吧，此外也要特別關心身子虛弱的她。



楓惠(MEGUMI KAEDE)
生日．Age：8月26日．10歲
身高．體重：146cm．38kg
3 Sizes：B70W44H74
職業：小學生

就讀名門小學的楓惠，既天真無邪又活潑可愛，不過要是給她找到導遊一點錯處就有得你煩了。她今次旅行會到倫敦、巴黎、羅馬三處地方。其實她是Izumi Kaede的妹妹，而這回家族旅行正是由Izumi提議發起。



及川優一(OIKAWA YUUICHI)： 優一是女校教師，溫厚隨和，很受學生們信賴和歡迎。今次旅行目的是要實地參觀球賽。



上原謙(KEN UEHARA)： 上原謙在國立大學專攻考古學，為考察有關UFO和超常現象而旅行，對自己有興趣的東西會鍥而不捨地追求。



結城曉(AKATSUKI YUUKI)： 結城曉是學藝大學的學生，專攻演劇，為拜訪名藝人會聚地而旅行。他很易進入自我陶醉境界，確實是名麻煩製造者。



緒方彰(AKIRA OGATA)： 彰是一流私立大學的法學部學生。滿口關西腔，明朗熱血的他是位出色的運動員，到倫敦一遊是他一直以來的心願。



三上智也(TOMOYA MIKAMI)： 智也工作於與電腦有關的公司，今次參加了社員研修旅行，打算將工作上積壓已久的壓力一掃而空。外表內心都是位親切的人。



滝沢広志(HIROSHI TAKIZAWA)： Hiroshi是智也的同僚，因其溫厚的性格，無論是男性抑或女性，都很愛跟他交往。他這次旅行目的是購物。



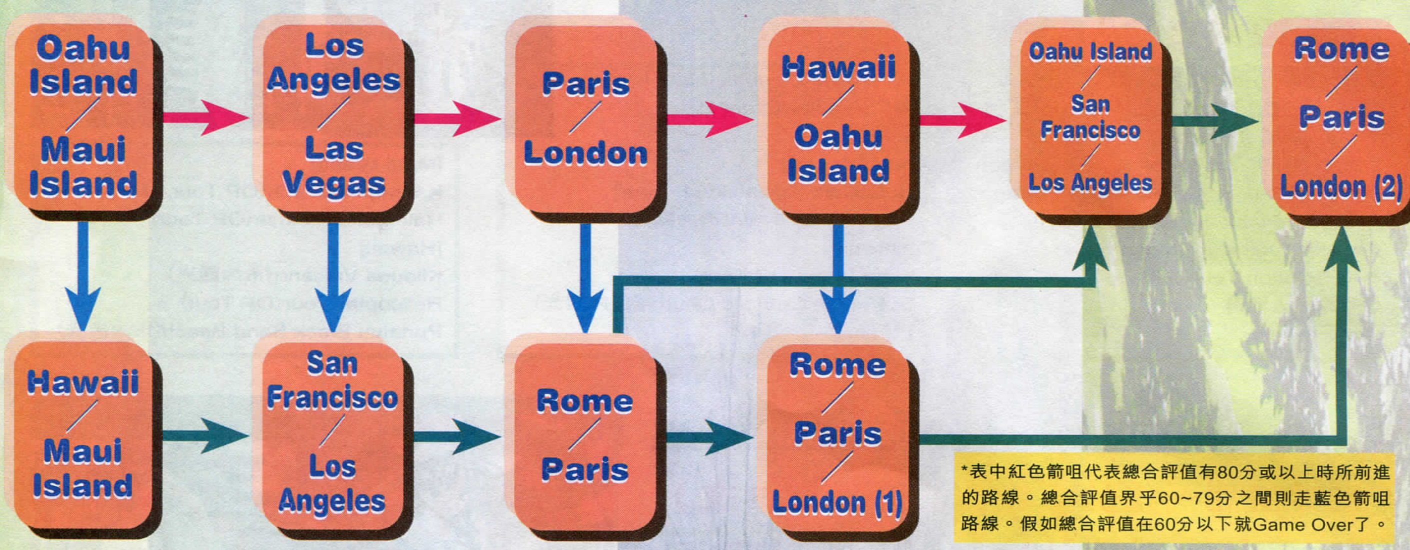
楓真琴(MAKOTO KAEDE)： 真琴就讀於有名私立大學付屬高校，為人善良，不會懷疑別人的説話，很關心妹妹楓惠。



遠藤千尋(ENDOU CHIHIRO)







*表中紅色箭咀代表總合評值有80分或以上時所前進的路線。總合評值界乎60~79分之間則走藍色箭咀路線。假如總合評值在60分以下就Game Over了。

CHECKED OUT！

◆只要在遊戲開始時輸入名字為「ひろにい」(本作的Character Designer)，全體客人的好感度便會MAX，那麼各人的事件就可以更容易發生了。

◆遠藤千尋的事件：作為主角前輩的千尋都有其個人Event，發生地點在Oahu Island和Rome。條件是要在以往的旅程中，各位團友的好感度都要低。完全無視他們的要求，有關個別興趣的問題故意答錯便可以做到這一點。

解答問題的要訣

最令玩者對此遊戲卻步的原因，莫過於是要回答大量艱深問題才能過關。每過非Option Tour的觀光地(為數有70個以上)都設下了七條固定問題(包括兩條追加問題)，要答中問題非要對當地相當熟悉不可。因此每到一處地方，宜先翻閱旅遊指南，其中特別括住的部分是答案，一定要牢牢記住。另一類是圍繞Travel、Game等範疇的問題，每個範疇約有50~60題以上左右。起程前先收聽電台節目，只要連中三題便升一級。節目問題是沒有時間限制的，想清楚才作答吧，當升至第三級，該個範疇便再沒有問題可以考倒你了。









OAHU ISLAND・MAUI ISLAND

「青空下享受水上活動」(6日4夜)

日程／7月7日~7月12日
興趣／山崎千里(Eat、Travel)；竹內美樹(Art、Game)；長谷川雅人
■推薦觀光點：Waikiki Beach、Hanauma Bay

■取得Option Tour(OP)一覽
○由電視節目獲得
Polynesian Cultural Center(Oahu Island)
Sea Life Park(Oahu Island)
Atlantis Submarines(Maui Island)
Snorkel(Maui Island)
Disneyland(Los Angeles)
Six Flags Magic Mountain(Los Angeles)
The Forum Shops(Las Vegas)
Yosemite National Park(San Francisco)
Napa(San Francisco)
The British Museum(London)
Stratford-Upon-Avon(London)
Hippodrome de Longchamp(Paris)
Chateau Versilles(Paris)
Stadio Olimpico(Rome)
Firenze(Rome)
Helicopter Tour(Hawaii)
○從當地人獲得
Illumination Tour(Oahu Island)
Haleakala Downhill(Maui Island)

■Character Event Data
山崎千里
[Oahu Island]
Trolling(OP Tour)
North Shore(OP Tour／M)
[Maui Island]
Iao Valley(OP Tour)
Snorkel(市內觀光)
竹內美樹
[Oahu Island]
Nuuanu Pali Lookout(市內觀光)
Star of Honolulu(OP Tour)
[Maui Island]
Haleakala Volcano(市內觀光／W)
Atlantis Submarines(OP Tour)
Parasailing(OP Tour)

*表內的M代表主角為男性時才會發生的Event，W代表主角為女性時才會發生





HAWAII・MAUI ISLAND



「感受夏威夷的大自然」(7日5夜)

日程／7月20日~7月26日
興趣／立花田(Music、Television)；田村裕美(Travel、Sports)
■推薦觀光點：Iao Valley、Haleakala Volcano(Maui Island)、Kilauea Volcano Punaluu Black Sand Beach、Hawaii Tropical Botanical Garden(Hawaii)
■取得Option Tour(OP)
○從當地人獲得
Golf(Hawaii)
Haleakala Downhill(Maui Island)
■Character Event Data
立花咲
[Maui Island]
Haleakala Downhill(OP Tour)
Sugar Cane Train(市內觀光／W)
[Hawaii]
Luau Show(OP Tour)
St.Peter's Catholic Church(市內觀光)
田村裕美
[Maui Island]
Kaanapali Beach(OP Tour／M)
Haleakala Sunrise(OP Tour)
[Hawaii]
Kilauea Volcano(市內觀光)
Helicopter Tour(OP Tour)
Punaluu Black Sand Beach(市內觀光)

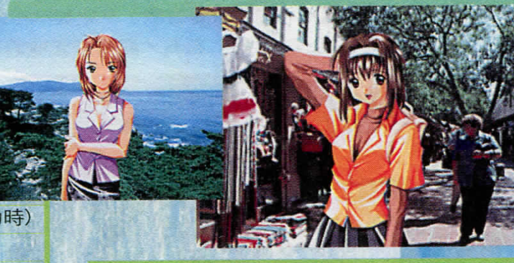
Las Vegas・Los Angeles



「世界首屈一指的主題公園」(7日5夜)

日程／7月20日~7月26日
興趣／秋月すみれ(Entertainment、Movie)；及川優一(Sports、Book)
■推薦觀光點：MGM Grand、New York New York、Stratosphere Tower (Las Vegas)
■取得Option Tour(OP)
○從當地人獲得
Dodger Stadium(Los Angeles)
Illumination Tour(Las Vegas)
■Character Event Data
秋月すみれ
[Los Angeles]
Hollywood(市內觀光)
Six Flags(OP Tour)
Knott's Berry Farm(OP Tour／M)
[Las Vegas]
Illumination Tour(OP Tour／M)
及川優一
[Los Angeles]
Beverly Hill(市內觀光)
Sports Bar(OP Tour)
[Las Vegas]
MGM Grand Hotel(市內觀光)
Las Vegas International Airport(返國時)

San Francisco・Los Angeles



「戶外購物團」(7日5夜)

日程／8月2日~8月8日
興趣／觀月小百合(Music、Sports)；飯塚早苗(Game、Television)
■推薦觀光點：Melrose Av.(Los Angeles)
■取得Option Tour(OP)
○從當地人獲得
Dodger Stadium(Los Angeles)
Great Mall of the Bay Area(San Francisco)
■Character Event Data
觀月小百合
[Los Angeles]
Desert Hills(OP Tour)
Los Angeles International Airport(移動時)
Universal Studio(OP Tour／W)
[San Francisco]
Great Mall of the Bay Area(OP Tour)
Illumination Tour(OP Tour)
飯塚早苗
[Los Angeles]
Melrose Av.(市內觀光)
Santa Monica(市內觀光)
[San Francisco]
Napa(OP Tour)
Yosemite National Park(OP Tour)

Paris・London



「高級服裝店的華麗購物活動」(7日5夜)

日程／8月2日~8月8日
興趣／楓いずみ(Music、Entertainment)；上原謙(Art、Television)
■推薦觀光點：Regent St.(London)、Av.des Champs-Elysees(Paris)
■取得Option Tour(OP)
○從當地人獲得
Pub(London)
Illumination Tour(Paris)
■Character Event Data
楓いずみ
[London]
Pub(OP Tour／M)
Grosvenor House(Hotel・夜)
[Paris]
Hippodrome de Longchamp(OP Tour)
Av.des Champs-Elysees(市內觀光／M)
Rue du Faubourg St-Honore(OP Tour)
上原謙
[London]
Town of London(市內觀光)
The British Museum(OP Tour)
[Paris]
Crillon(Hotel・夜)

Rome・Paris




「電影之都——明星尋夢之鄉」(8日6夜)

日程／8月16日~8月23日
興趣／片瀬恭子(Book、Movie)；結城曉(Entertainment、Movie)
推薦觀光點：Arc de Triomphe、Tour Eiffel、Montmartre(Paris)、Fontana di Trevi、Piazza Bocca della Verita、Stazione Centrale di Termini、Via Vittorio Veneto(Rome)

■取得Option Tour(OP)
○從當地人獲得
Musei Vaticani(Rome)
Illumination Tour(Paris)
■Character Event Data
片瀬恭子
[Paris]
Tour Eiffel(市內觀光)
Bateaux-Mouches(OP Tour／M)
[Rome]
Piazza Bocca della Verita(市內觀光)
Fontana di Trevi(市內觀光／W)
Piazza di Spagna(市內漫遊)
結城曉
[Paris]
Opera Garnier(市內觀光／W)
Illumination Tour(Hotel・夜)
[Rome]
Grand Hotel Ritz(Hotel・夜)
Aeroporto di Fiumicino(返國時／W)

Oahu Island・Hawaii



「社員研修(特別團體旅行)」(8日6夜)

日程／8月16日~8月23日
興趣／三上智也(Entertainment、Movie)；滝沢広志(Eat、Art)
推薦觀光點：Golf！！！

■取得Option Tour(OP)
○從當地人獲得
Golf(Hawaii)
Illumination Tour(Oahu)
■Character Event Data
三上智也
[Oahu Island]
Waimea Valley(OP Tour)
Halekulani(Hotel・夜)
Diamond Head
[Hawaii]
Golf(OP Tour)
滝沢広志
[Oahu Island]
Waikele Center(OP Tour)
Polynesian Cultural Center(OP Tour)
[Hawaii]
Luau Show(OP Tour)
Mauna Lani Bay(Hotel)

Rome・Paris・London

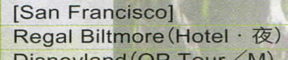



「歐陸美術館巡禮」(10日8夜)

日程／9月1日~9月10日
興趣／廣瀬さやか(Eat、Art)；緒方彰(Travel、Sports)
推薦觀光點：Town of London、Buckingham Palace(London)、Palais de Chaillot、Invalides、Centre George's Pompidou(Paris)、Castel Sant' Angelo(Rome)

■取得Option Tour(OP)
○從當地人獲得
Musei Vaticani(Rome)
Illumination Tour(Paris)
Pub(London)
■Character Event Data
廣瀬さやか
[London]
Buckingham Palace(市內觀光／M)
[Paris]
Montmartre(市內觀光)
Illumination Tour(OP Tour／M)
Musee du Louvre(OP Tour)
[Rome]
Foro Romano(市內觀光)
緒方彰
[London]
Pub(OP Tour)
[Paris]
Musee d'Orsay(OP Tour)
[Rome]
Napoli & Pompei(OP Tour)
Stadio Olimpico(OP Tour／W)
Grand Hotel Ritz(Hotel・夜)

Oahu Island・San Francisco・Los Angeles



「特別團體研修旅行～接觸海外文化」(10日8夜)

日程／9月1日~9月10日
興趣／朝倉由香里(Television、Entertainment)／今井繪理香(Travel、Book)
推薦觀光點：Olvera St.(Los Angeles)、Bishop Museum、Kapiolani Park、Iolani Palace、Honolulu Academy of Arts(Oahu Island)

■取得Option Tour(OP)
○從當地人獲得
Illumination Tour(Oahu Island)
Dodger Stadium(Los Angeles)
Great Mall of the Bay Area(San Francisco)
■Character Event Data
朝倉由香里
[San Francisco]
Fisherman's Wharf(市內觀光)
China Town(市內觀光)
[Los Angeles]
Dodger Stadium(OP Tour)
[Oahu Island]
Hanauma Bay(市內觀光)
North Shore(OP Tour／M)
今井繪理香
[San Francisco]
Regal Biltmore(Hotel・夜)
Disneyland(OP Tour／M)
[Oahu Island]
Bishop Museum(市內觀光／M)
Sea Life Park(OP Tour)
[日本]
成田空港(返國時)



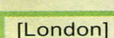

Rome ・ Paris ・ London

「家族旅行」(11日9夜)

日程/9月19日~9月29日
興趣/楓惠(Game、Book);楓真琴(Game、Book);楓啟一;CREA NARISH
推薦觀光點:因無特別指定的主題,無值得推薦的觀光點

■取得Option Tour(OP)
○從當地人獲得
Musei Vaticani(Rome)
Illumination Tour(Paris)
Pub(London)

■Character Event Data
楓惠
[London]
Oxford St.(OP Tour)
[Paris]
Chateau Versilles(OP Tour)
[Rome]
Firenze(OP Tour)
Musei Vaticani(OP Tour)
楓真琴



[London]
Town of London(市內觀光)
[Rome]
Fontana di Trevi(市內觀光)
[日本]
飛機機位上(返國時)

日文地名(及其他)對照表

OAHU ISLAND(オアス)
- Waikiki Beach(ワイキキ　ビーチ)
- Bishop Museum(ビショップ博物館)
- Diamond Head(ダイヤモンド　ヘッド)
- Nuuanu Pali Lookout(ヌウアヌ　パリ展望台)
- Hanauma Bay()
- Kapiolani Park(　公園)
- Iolani Palace(田田田田宮殿)
- Honolulu Academy of Arts(ホノルル美術館)
- Halekulani(田田田田田)
- Polynesian Cultural Center(ポリネシア文化センター)
- Waimea Valley(ワイメア溪谷)
- Sea Life Park(シー　ライフ　パーク)
- Star of Honolulu(スター　オブ　ホノルル)
- Illumination Tour(イルミネーション　ツアー)
- Trolling(トローリング)
- Waikele Center(ワイケレ　センター)
- North Shore(ノースショア)

MAUI ISLAND(マウイ)
- Sugar Cane Train(砂糖キビ列車)
- Iao Valley(イアオ溪谷)
- Haleakala Volcano(ハレアカラ火山)
- Haleakala Sunrise(ハレアカラ　サンライズ)
- Atlantis Submarines(アトランティス　サブマリン)
- Haleakala Downhill(ハレアカラ　ダウンヒル)
- Snorkel(スノーケル)
- Parasailing(パラセイリング)
- Kaanapali Beach(カアナパリ　ビーチ)

LOS ANGELES(ロサンゼルス)
- Hollywood(ハリウッド)
- Beverly Hill(ビヴァリー　ヒルズ)
- Santa Monica(サンタ　モニカ)
- Olvera St.(オルヴェラ街)
- Melrose Av.(メルローズ通り)
- Regal Biltmore Hotel(リーガル　ビルトモア)
- Los Angeles International Airport(ロサンゼルス国際空港)
- Disneyland(ディズニーランド)
- Six Flags Magic Mountain(シックス　フラッグス　マジック　マウンテン)
- Dodger Stadium(ドジャー　スタジアム)
- Desert Hills Premium Outlets(デザートヒルズ　プレミアム　アウトレット)

LAS VEGAS(ラスベガス)
- MGM Grand Hotel(MGMグランド)
- New York-New York Hotel & Casino(ニューヨーク　ニューヨーク)

SAN FRANCISCO(サンフランシスコ)
- Chinatown(チャイナタウン)
- Fisherman's Wharf(フィッシャーマンズ　ワーフ)
- Yosemite National Park(ヨセミテ国立公園)
- Napa(ナパ)
- Great Mall of the Bay Area(グレートモール　オブ　ザ　ベイエリア)

LONDON(ロンドン)
- Town of London(ロンドン塔)
- Buckingham Palace(バッキンガム宮殿)
- Regent St.(リージェント道り)
- Grosvenor House(グロブナー　ハウス)
- The British Museum(大英博物館)
- Pub Tour(パブ)
- Stratford-Upon-Avon(ストラトフォード　アボン　エイヴォン)
- Oxford St.(オックスフォード通り)

PARIS(パリ)
- Palais de Chaillot(ノートル　ダム寺院)
- Arc de Triomphe(凱旋門)
- Tour Eiffel(エッフェル塔)
- Opera Garnier(オペラ　ガルニエ)
- Invalides(アンヴァリッド)
- Centre George's Pompidou(ポンピドゥー　センター)
- Montmartre(モンマルトル)
- Av.des Champs-Elysées(シャンゼリゼ大通り)
- Crillon(クリヨン)
- Chateau Versilles(ロワール宮殿)
- Musee du Louvre(ルーブル美術館)
- Musee d'Orsay(オルセー美術館)
- Hippodrome de Longchamp(ロンシャン競馬場)
- Bateaux-Mouches(バトー　ムーシュ)

ROME(ローマ)
- Fontana di Trevi(トレヴィの泉)
- Foro Romano(フォロ　ロマーノ)
- Piazza Bocca della Verita(真実の口広場)
- Stazione Centrale di Termini(テルミニ駅)
- Via Vittorio Veneto(ヴィットリオ　ヴェネト通り)
- Grand Hotel Ritz(グランド　ホテル　リッツ)
- Aeroporto di Fiumicino(ナポリ　ポンペイ空港)
- Napoli & Pompei(スタディオ　オリンピコ)
- Piazza di Spagna(スペイン広場)

HAWAII(ハワイ)
- Kilauea Volcano(キラウェア火山)
- Punaluu Black Sand Beach(プナルウ黑砂海岸)
- St.Peter's Catholic Church(セント　ピータース教会)

TEXT：SAM

BLACK/MATRIX AD

DC 製造商：NEC Interchannel
售價：6800Yen 發售日：發售中
容量：2 GD-ROM 記憶：7 BLOCKS
SRPG/VMS

斧

名稱/潛在能力	效果/覺醒後之效果/STR	INT	VIT	DEX	價格/BP	取得方法/潛在效果
アクス	+8	/	/	/	600	第三章自由行動(第二回)在商店購入
ハボリュム	+8	/	/	/	10	炎系攻擊追加(小)
ベレト	+8	/	/	+3	10	吹飛
ラウム	+8	/	/	/	10	武器交換
凝血	+8	/+2	+5	35	/	
フランシスカ	+10	/	/	/	1400	第三章自由戰鬥隨機出現
フルフル	+11	/	/	+1	12	雷系攻擊追加(小)
ザロビ	+10	/	+2	/	15	LEVEL追加
ムルムル	+10	/	/	/	15	STR 40%下降
凝血	+11	/	+1	/	42	/
ビリオンアクス	+12	/	+5	/	3600	第三章戰鬥5與敵武器交換
パイモン	+13	/	+5	/	22	炎系攻擊追加(大)
タラブ	+12	/	+5	+2	15	雷系BP吸收攻擊
シスラウ	+12	/	+7	/	15	毒追加
凝血	+14	+1	+5	+1	52	/
バトルアクス	+14	/	/	/	2800	第四章鬥技場之自由行動中購入
ハボリュム	+16	/	/	/	18	炎系攻擊追加(小)
フォラス	+14	/	/	+2	15	炎系HP吸收攻擊
ザレン	+14	/	/	/	15	HP回復(小)
凝血	+16	+1	+1	—2	48	/
ヘッドアクス	+18	/	/	/	5600	第五章自由行動(第二回)在商店購入
ベレト	+19	/	/	/	15	吹飛
ガープ	+18	+1	/	/	15	場所交替
ラウム	+18	/	/	/	25	武器交換
凝血	+19	+1	+1	—1	55	/
カリンガ	+28	/	/	/	7000	第六章自由戰鬥隨機出現
フォラス	+28	/	+3	/	22	炎系HP吸收攻擊
アクラハイル	+28	/	+3	/	水系HP吸收攻擊	
カラブ	+28	/	+3	/	22	雷系HP吸收攻擊
凝血：ザルブリス	+29	/+5	/	66	HP回復(大)	
スロウターアクス	+29	/	/	—15	9000	第七章自由啦戰鬥隨機出現
ザロビ	+27	/	—3	/	35	LEVEL追加
ゼイルナ	+29	+3	—2	—15	35	麻痺追加
サブルス	+29	/	—1	—10	30	HP回復(中)
凝血：ハウレス	+32	/—4	—8	100	鄰近上下4段真空斬	
デルフィナアクス	+30	/	/	/	14000	第八章索特姆之街自由戰鬥隨機出現
アエシュマ	+31	/	—3	—8	100	防禦型無視
ムルムル	+27	/	+3	—8	100	STR 40%下降
ハルファス	+28	/	+2	—8	120	攻擊力上升
凝血：ハウレス	+32	/+2	—5	320	鄰近上下4段真空斬	
ムジョルニア	+32	/	/	/	15600	第八章哥姆拉之街自由戰鬥隨機出現
バリデト	+32	/	—5	+5	140	雷系攻擊追加(大)
バリデト	+31	—1	—3	+5	140	雷系攻擊追加(大)
バリデト	+30	—1	—2	+5	140	雷系攻擊追加(大)
凝血：バリデト	+34	/	—1	+3	420	雷系攻擊追加(大)
タバルアクス	+34	/	—10	—10	12000	第九章戰鬥2與敵人武器交換
バリデト	+36	/	—5	—5	100	雷系攻擊追加(大)
シャクス	+36	/	—10	/	100	凍結追加
サブルス	+36	/	—10	/	80	HP回復(中)
凝血	+37	/	+5	+10	280	/
ルーンアクス	+36	/	/	/	18000	第九章自由行動在商店購入
ヴィネ	+37	/	/	/	110	水系攻擊追加(大)
アクラハイル	+36	+3	/	/	110	水系HP吸收
ラウム	+36	/	/	/	120	武器交換
凝血	+38	/	+3	—5	340	/
ヴァンアクス	+38	/	+10	/	20000	第九章哥自由戰鬥隨機出現
パイモン	+40	/	+5	/	120	炎系攻擊追加(大)
ムルムル	+38	/	+6	—4	120	STR 40%下降
バラム	+38	/	+2	/	120	瀕死無效
凝血：F・D・M	+40	/	+5	+6	360	落下物攻擊
バンディアクス	+39	/	/	—30	30000	第十章自由戰鬥隨機出現
ザロビ	+39	/	—10	—30	200	LEVEL追加
シャクス	+39	/	/	/	150	凍結追加
ザルブリス	+39	/	—20	—30	160	HP回復(大)
凝血：バヴァニ	+43	/	—30	/	510	石化追加
シルバーアクス	+40	/	/	/	36000	第十章自由行動在商店購入
タラブ	+40	/	/	+3	140	雷系BP吸收
ベレト	+43	/	/	/	130	吹飛
ダンタリオン	+42	/	+1	/	130	ZOC消去
凝血	+42	/	/	+2	/	/
コロナアクス	+44	/	/	/	40000	第十章戰鬥3與敵人武器交換
デーヴァ	+34	/	—5	—5	200	光系攻擊追加(大)
アエシュマ	+34	—10	/	/	200	防禦型無視
バルマン	—39	/	—5	—5	150	物理攻擊回避
凝血：ヘイグロト	+44	/	+3	+5	550	冰柱魔法
ミトラアクス	+48	/	/	/	10	第十章自由戰鬥隨機出現
アエシュマ	+50	/	/	/	250	防禦型無視
グシオン	+50	/	/	/	280	睡眠追加
トゥキファト	+48	/	—5	/	250	絕對防禦
凝血：グラシャボラス	+51	/	—5	—5	780	隨機
狂皇之戰斧	+50	—30	—20	—20	10	第十章自由戰鬥隨機出現
リントラウ	+51	/	—20	—20	300	闇系攻擊追加(大)
バラム	+51	—30	/	—20	300	瀕死無效
パプス	+51	—30	—20	/	390	反擊
凝血：ベアルファレス	+55	+10	+10	+10	990	小爆發

レイピア

名稱/潛在能力	效果/覺醒後之效果/STR	INT	VIT	DEX	價格/BP	取得方法/潛在效果
レイピア	+4	/	/	+2	700	第三章自由戰鬥隨機出現
ハボリュム	+5	/	/	+2	3	炎系攻擊追加(小)
カラブ	+5	/	/	+2	5	雷系HP吸收
ザレン	+5	/	/	+2	5	HP回復(小)
凝血	+5	/	/	+4	13	/
フルーレ	+11	/	/	/	2200	第三章戰鬥4擊倒敵人
ヴィネ	+10	/	/	/	20	水系攻擊追加(大)
タスクト	+11	/	—1	/	13	水系BP吸收
ラウム	+11	/	/	/	15	武器交換
凝血	+9	/	—2	+5	48	/
デールレイピア	+27	/	/	+20	8000	第八章索特姆之街自由戰鬥隨機出現
パイモン	+27	/	/	/	60	炎系攻擊追加(大)
フォラス	+27	/	—10	+20	60	炎系HP吸收
ダンタリオン	+29	/	/	+20	60	ZOC消去
凝血：アガレス	+29	/	—5	+10	180	BIORHYTHM維持
エストック	+29	/	/	—10	9000	第八章哥姆拉之街在商店購入
ザロビ	+29	/	/	/	70	LEVEL追加
サブルス	+32	/	/	—10	70	HP回復(中)
ラウム	+29	/	/	—10	80	武器交換
凝血	+31	/	+5	—7	220	/
フランベルク	+35	/	+5	+5	17600	第九章自由戰鬥隨機出現
フォラス	+35	/	+5	+10	140	炎系BP吸收
マレブランケ	+35	+5	+5	+5	160	魔法攻擊防禦
ザルブリス	+35	+3	+5	+5	150	HP回復(大)
凝血：ルビカンテ	+36	+1	+7	—+10	450	火柱魔法
ボアレイピア	+36	/	—5	—5	20000	第十章戰鬥1與敵人武器交換
トゥキファト	+33	/	/	—5	250	絕對防禦
ヘイグロト	+38	+5	—5	—5	300	冰柱魔法
ラウム	+31	/	—10	—10	200	武器交換
凝血：ヴァサゴ	+38	—5	+3	+3	650	BIORHYTHM反轉
コリシュマルド	+39	—25	—5	/	24000	第十章自由戰鬥隨機出現
グシオン	+34	—15	—5	/	350	睡眠追加
シスラウ	+34	—10	+5	/	250	毒追加
ゼイルナ	+34	—15	/	/	300	麻痺追加
凝血：ハヴァニ	+39	+5	+5	/	900	石化追加
バーダーレイピア	+49	—25	—25	/	10	第十章戰鬥2與敵人武器交換
ザロビ	+29	—25	—25	/	330	LEVEL追加
ルビカンテ	+54	—25	—30	/	330	火柱魔法
ザルブリス	+29	—25	—25	/	330	HP回復(大)
凝血：テイロン	+44	—5	+5	+10	990	召喚DAMAGE 1/10

槍

名稱/潛在能力	效果/覺醒後之效果/STR	INT	VIT	DEX	價格/BP	取得方法/潛在效果
スピア	+5	/	/	/	1000	第三章自由行動在商店購入
フルフル	+5	/	/	+1	3	雷系攻擊追加(小)
ザロビ	+5	/	+1	/	6	LEVEL追加
ザレン	+5	/	/	/	3	HP回復(小)
凝血	+5	/	+1	+1	12	/
グレイブ	+9	/	/	/	2800	第五章自由行動在商店購入
ベレト	+9	/	/	+1	15	吹飛
ガープ	+10	/	/	+1	12	場所交替
ザレン	+9	/	/	+1	13	HP回復(小)
凝血	+10	/	/	+2	40	/
メルビンスピア	+11	/	/	/	4000	第五章戰鬥1擊倒敵人
フォーカロル	+12	/	/	+1	15	水系攻擊追加(小)
ハルファス	+9	—2	—2	—2	19	攻擊力上升
パナルカルプ	+9	—2	—2	—2	19	攻擊力上升
凝血	11	+1	—2	+1	53	/
パルチザン	+12	/	/	/	6000	第五章自由行動在商店購入
ガープ	+12	/	/	+1	20	場所交替
ダンタリオン	+12	/	/	+1	20	ZOC消去
ラウム	+12	/	/	+1	25	武器交換
凝血	+13	/	+1	+2	65	/
コルセスカ	+14	/	/	+10	8000	第六章自由戰鬥隨機出現
アクラハイル	+14	/	—5	+5	21	水系HP吸收
タラブ	+14	—2	—3	+10	21	水系BP吸收
バラム	+12	/	—2	+10	28	瀕死無效
凝血：トゥキファト	+14	/	+2	+10	70	絕對防禦
トライデント	+18	/	/	/	9000	第七章自由行動在商店購入
ヴィネ	+19	/	/	+1	35	水系攻擊追加(大)
ムルムル	+18	/	/	+2	39	STR 40%下降
ラウム	+18	/	/	/	39	武器交換
凝血	+19	+1	+1	+3	113	/
ウィングスピア	+20	/	—10	+5	12000	第七章戰鬥3與敵人武器交換

名稱/潛在能力	效果/覺醒後之效果/STR	INT	VIT	DEX	價格/BP	取得方法/潛在效果
フォラス	+20	/	−13	+5	35	炎系HP吸收
シャクス	+20	+2	−10	+5	38	凍結追加
ハルファス	+18	/	−12	+8	45	攻擊力上升
凝血：マルファス	+21	+1	−5	+6	118	無效果
スコーピオン	+22	/	/	+15	10	第七章自由戰鬥隨機出現
シスラウ	+18	/	/	+11	40	毒追加
シスラウ	+20	/	−2	+11	40	毒追加
シスラウ	+22	/	−4	+11	40	毒追加
凝血：アガレス	+23	+1	/	+16	120	BIORHYTHM維持
ハルバード	+23	/	/	/	16000	第八章哥姆拉之街在商店購入
バテリト	+23	/	+2	/	55	雷系攻擊追加(大)
タスクト	+25	/	/	/	55	水系BP吸收
ムルムル	+24	/	+1	/	75	STR 40%下降
凝血	+24	/	+1	+1	185	/
ソリスハルバード	+26	/	+10	+20	10	第八章戰鬥2與敵人武器交換
バイモン	+28	/	+5	+20	70	炎系攻擊追加(大)
ゼイルナ	+26	+2	+5	+20	90	麻痺追加
ベレト	+28	+2	+10	+20	70	吹飛
凝血：リントラウ	+28	+2	+12	+22	230	闇系攻擊追加(大)
ルーンスピア	+28	/	/	/	19200	第九章自由行動在商店購入
ガーブ	+30	/	/	/	80	場所交替
ダンタリオン	+28	/	+2	/	90	ZOC消去
ラウム	+28	/	/	/	110	武器交換
凝血	+29	/	+3	+3	280	/
ニーブルハルバード	+30	/	+10	−30	10	第九章自由戰鬥隨機出現
ザロビ	+26	/	+10	−25	95	LEVEL追加
マレブランケ	+30	+2	+10	−20	95	魔法攻擊回避
バナルカルブ	+26	/	+10	−30	100	攻擊力上升
凝血：ヘイグロイト	+29	+3	+10	/	290	冰柱魔法
ジャベリン	+32	/	−30	/	10	第九章戰鬥5之RANK S・A之BONUS
アエシュマ	+34	/	−35	/	110	防禦型無視
フォラス	+30	/	−35	/	100	炎系HP吸收
アイニ	+32	−2	−35	/	100	炎系BP吸收
凝血：グシオン	+32	/	−60	/	310	睡眠追加
シルバースピア	+34	/	/	/	26000	第十章自由行動在商店購入
アクラハイル	+34	/	/	/	120	水系HP吸收
シスラウ	+34	/	/	/	135	毒追加
シャクス	+34	/	/	/	140	凍結追加
凝血	+35	+1	+1	+1	395	/
キアニーグレイブ	+36	/	/	/	10	第十章戰鬥2與敵人武器交換
デーヴァ	+34	/	+2	/	150	光系攻擊追加(大)
アンドラス	+32	/	−2	+5	170	即死
ダンタリオン	+37	/	/	+1	130	ZOC消去
凝血：マルファス	+39	/	/	/	450	無效果
ミトラスピア	+38	/	/	+40	10	第十章自由戰鬥隨機出現
バリサルゴン	+38	/	−25	+40	200	HP差分攻擊
トゥキファト	+38	/	−25	+40	200	絕對防禦
バプス	+38	/	−25	+40	200	反擊
凝血	+41	/	−15	+80	600	/
冥王之戰槍	+40	/	/	+30	10	第十章戰鬥4與敵人武器交換
アエシェマ	+35	/	/	+20	280	防禦型無視
ムルムル	+30	/	/	+25	280	STR 40%下降
バラム	+35	/	−5	+25	280	瀕死無效
凝血：R・W・R	+42	/	+3	+30	840	爆發攻擊

杖／ロッド

名稱/潛在能力	效果/覺醒後之效果/STR	INT	VIT	DEX	價格/BP	取得方法/潛在效果
杖	+1	+2	/	/	200	約哈尼初期裝備
フォラス	+3	+2	/	/	5	炎系HP吸收
アイニ	+1	+4	/	/	5	炎系BP吸收
ラウム	+1	+2	/	/	5	武器交換
凝血	+3	+3	+1	/	15	/
骨之杖	+2	+4	/	/	1500	第三章戰鬥5擊倒敵人
アクラハイル	+1	+4	−1	/	10	水系HP吸收
ザロビ	+1	+4	/	/	12	LEVEL追加
ガーブ	+2	+4	+1	+1	10	場所交替
凝血	+2	+4	+2	/	32	/
クリスタルロッド	+4	+6	/	/	2400	第四章ケテロン村之商店購入
ダンタリオン	+6	+6	/	/	12	ZOC消去
バルマン	+4	+8	/	/	12	物理攻擊回避
バプス	+4	+6	+2	/	12	反擊
凝血	+5	+7	+1	/	36	/
カバラ之杖	+6	+6	+10	+10	3600	第五章戰鬥1與敵人武器交換
フルフル	+6	+6	+8	+12	18	雷系攻擊追加(小)
ザロビ	+4	+7	+10	+9	23	LEVEL追加
バラトロン	+6	+7	+15	+10	23	INT 40%下降
凝血	+5	+8	+12	+12	64	/
邪眼之杖	+8	+10	−10	/	3600	第五章自由戰鬥隨機出現
ゼイルナ	+8	+7	−5	/	23	麻痺追加
ダンタリオン	+8	+11	−12	/	18	ZOC消去
バルマン	+13	+7	−10	+5	23	物理攻擊回避
凝血：ザルブリス	+15	+11	−5	/	64	HP回復(大)
ジュエルロッド	+9	+11	/	/	4000	第五章自由行動(第二回)在商店購入
アクラハイル	+10	+12	/	/	20	水系HP吸收
タスクト	+9	+13	/	/	20	水系BP吸收
ラウム	+9	+11	/	/	23	武器交換
凝血	+11	+11	+2	+2	63	/
馬頭之杖	/	+13	−10	+10	5600	第六章自由戰鬥隨機出現
ベレト	/	+13	−10	+10	20	吹飛
ムルムル	/	+8	+10	+10	20	STR 40%下降
マレブランケ	/	+10	−5	+10	25	魔法攻擊回避
凝血：トゥキファト	/	+16	−10	+10	65	絕對防禦
蛇鱗之ロッド	+11	+14	/	/	6400	第七章自由行動在商店購入
シスラウ	+11	+15	/	/	35	毒追加
ゼイルナ	+11	+15	/	/	35	麻痺追加
バラム	+13	+14	/	/	35	瀕死無效
凝血	+13	+15	+5	/	100	/
司祭之ロッド	+12	+16	+5	+5	9000	第七章戰鬥3與敵人武器交換
ハウレス	+14	+14	+5	+5	40	鄰近上下4段真空斬
ザロビ	+10	+17	+6	+5	45	LEVEL追加
サブルス	+13	+16	+3	+6	40	HP回復(中)
凝血：アンドラス	+15	+17	+9	+6	125	即死
黃金之杖	−5	+18	−5	−5	30000	第七章自由戰鬥隨機出現
フォラス	−5	+19	−7	−5	45	炎系HP吸收
アクラハイル	−5	+19	−7	−5	45	水系HP吸收
カラブ	−5	+19	−7	−5	45	雷系HP吸收
凝血：バリサルゴン	/	+22	−6	−4	135	HP差分攻擊
ウィングロッド	+16	+20	/	/	10800	第八章索特姆之街在商店購入
ハウレス	+16	+20	/	+2	65	鄰近上下4段真空斬
トゥキファト	+16	+22	/	/	70	絕對防禦
ラウム	+16	+20	/	/	65	武器交換
凝血	+16	+23	+2	+3	200	/
漆黑之杖	+18	+24	/	/	13600	第九章戰鬥3與敵人武器交換
アイニ	+18	+23	/	/	100	炎系BP吸收
タスクト	+18	+23	/	/	100	水系BP吸收
バラム	+18	+23	/	/	120	瀕死無效
凝血：ヴァサゴ	+18	+26	+2	+2	320	BIORHYTHM反轉
ルーン之杖	+20	+27	/	/	14400	第九章自由行動在商店購入
ザロビ	+23	+27	+1	/	100	LEVEL追加
ガーブ	+21	+27	+3	/	90	場所交替
バルマン	+21	+27	+1	+3	130	物理攻擊回避
凝血	+20	+29	−3	/	320	/
フレイジャロッド	+22	+28	−20	−20	16000	第九章自由戰鬥隨機出現
ムルムル	+22	+29	−20	−20	100	STR 40%下降
トゥキファト	+22	+29	−20	−20	140	絕對防禦
アガレス	+22	+29	−20	−20	160	BIORHYTHM維持
凝血：ザガン	+22	+25	−30	−10	400	消費BP 2/3
ムーンロッド	+24	+28	+10	/	15400	第十章戰鬥1與敵人武器交換
タスクト	+24	+28	+5	/	120	水系BP吸收
トゥキファト	+24	+28	+5	/	160	絕對防禦
ヴァサゴ	+24	+28	+5	/	200	BIORHYTHM反轉
凝血	+24	+26	+15	/	480	/
シルバーロッド	+26	+30	/	/	19600	第十章自由行動在商店購入
バルマン	+26	+31	/	/	220	物理攻擊回避
マレブランケ	+26	+31	/	/	240	魔法攻擊回避
ザルブリス	+26	+31	/	/	260	HP回復(大)
凝血	+27	+31	+2	/	720	/
隱者之杖	+28	+32	+5	+5	26000	第十章自由戰鬥隨機出現
トゥキファト	+29	+34	+2	+5	270	絕對防禦
アガレス	+26	+31	+8	+5	280	BIORHYTHM維持
ザルブリス	+29	+34	+2	+5	270	HP回復(大)
凝血：グラシャボラス	+18	+46	−5	/	820	隨機
闇魔之錫杖	/	+50	+20	+20	10	第十章自由戰鬥隨機出現
ザロビ	/	+50	+20	+20	300	LEVEL追加
アガレス	/	+50	+20	+20	300	BIORHYTHM維持
ザガン	/	+50	+20	+20	300	消費BP 2/3
凝血：ストラス	/	+55	+10	+10	900	消費BP 1/2
龍鱗之杖	+30	+40	/	/	10	第十一章戰鬥2與敵人武器交換
ヴァサゴ	+30	+43	/	/	320	BIORHYTHM反轉
ザルブリス	+30	+43	/	/	320	HP回復(大)
マルファス	+30	+43	+5	/	320	無效果
凝血：テイロン	+30	+44	/	/	960	召喚DAMAGE減少

フレイル

名稱/潛在能力	效果/覺醒後之效果/STR	INT	VIT	DEX	價格/BP	取得方法/潛在效果
モーニングスター	+6	+2	/	/	600	第三章自由行動在商店購入
フォーカロル	+7	+2	/	+1	3	水系攻擊追加(小)
ベレト	+6	+2	+1	/	3	吹飛
ラウム	+6	+2	/	/	5	武器交換
凝血	+7	+2	+1	+1	11	/
ヒッター	+8	+5	/	/	1800	第四章自由戰鬥隨機出現
ハボリュム	+11	+5	−3	/	10	炎系攻擊追加(小)
ザロビ	+6	+6	/	+1	12	LEVEL追加
ラウム	+8	+5	−5	−5	15	武器交換
凝血	+10	+5	+3	+1	37	/
トゥテイルズ	+22	+3	/	/	7200	第七章自由行動在商店購入
ザロビ	+22	+5	/	+2	38	LEVEL追加
ベレト	+23	+4	/	+1	30	吹飛
サブルス	+22	+4	/	+1	38	HP回復(中)
凝血	+23	+5	+1	+1	106	/
ラトルテイルズ	+24	+6	−5	+10	12000	第七章自由戰鬥隨機出現
ヴィネ	+26	+6	−8	+11	45	水系攻擊追加(大)
アクラハイル	+24	+9	−10	+12	45	水系HP吸收
ガーブ	+21	+4	/	+10	45	場所交替
ハルファス	+20	−9	/	+10	135	攻擊力上升
スリーテイルズ	+26	+7	/	/	10800	第八章哥姆拉之街在商店購入
アエシュマ	+26	+7	/	+5	70	防禦型無視
ダンタリオン	+28	+7	/	+2	65	ZOC消去
ラウム	+26	+7	/	/	75	武器交換
凝血	+28	+9	+1	+1	210	/
アベルフレイル	+28	+8	/	/	14400	第八章哥姆拉之街自由戰鬥隨機出現
アンドラス	+28	+8	−10	/	85	即死
ムルムル	+28	+8	−10	/	90	STR 40%下降
バルマン	+28	+8	−10	/	90	物理攻擊回避
凝血	+31	+12	−5	/	265	/
ルーンフレイル	+30	+9	/	/	17000	第九章自由行動在商店購入
デーヴァ	+30	+10	+1	/	120	光系攻擊追加(大)
マレブランケ	+31	+9	+2	/	110	魔法攻擊回避
ザルブリス	+31	+10	/	+1	110	HP回復(大)
凝血	+32	+9	+1	+1	340	/

名稱/潛在能力	效果/覺醒後之效果/STR	INT	VIT	DEX	價格/BP	取得方法/潛在效果
パイパーテイルズ	+32	−10	+30	/	24000	第十章戰鬥3與敵人武器交換
シスラウ	+32	−15	+20	/	140	毒追加
ゼイルナ	+32	−15	+20	/	160	麻痺追加
パプス	+32	−20	+25	/	150	反擊
凝血	+37	−5	+15	+5	450	/
シルバーフレイル	+34	+10	/	/	19400	第十章自由行動在商店購入
ベレト	+36	+10	/	/	220	吹飛
パプス	+34	+11	/	+2	270	反擊
ラウム	+34	+10	/	/	260	武器交換
凝血	+36	+5	+2	+2	750	/
レーノスフレイル	+46	+30	+30	/	10	第十一章戰鬥2與敵人武器交換
トゥキファト	+26	+10	+30	/	300	絕對防禦
ザルブリス	+26	+30	+10	/	300	HP回復(大)
ザガン	+26	+10	+30	/	300	消費BP 2/3
凝血	+41	+15	+15	+10	900	/



鞭

名稱/潛在能力	效果/覺醒後之效果/STR	INT	VIT	DEX	價格/BP	取得方法/潛在效果
ウィップ	+2	/	/	/	200	ブラハ初期裝備
フルフル	+3	/	/	/	3	雷系攻擊追加(小)
ダンタリオン	+3	/	/	/	3	ZOC消去
ザレン	+3	/	/	/	5	HP回復(小)
凝血	+4	/	/	/	11	/
ローズウィップ	+5	/	/	/	600	第三章自由行動在商店購入
ハボリュム	+6	/	/	/	10	炎系攻擊追加(小)
ベレト	+6	/	+1	/	8	吹飛
ラウム	+5	/	/	/	15	武器交換
凝血	+6	+1	+1	/	33	/
キャットウィップ	+7	/	/	+40	3000	第三章自由戰鬥隨機出現
アンドラス	+7	/	/	+40	18	即死
ガープ	+7	/	+2	+40	12	場所交替
ダンタリオン	+8	/	/	+40	12	ZOC消去
凝血：パナルカルプ	+10	/	+5	+35	42	攻擊力上升
チェインウィップ	+9	/	/	/	2200	第四章自由行動在商店購入
フォーカロル	+10	/	/	+1	15	水系攻擊追加(小)
タラブ	+9	+1	+1	/	15	雷系BP吸收
バラム	+11	/	/	/	20	瀕死無效
凝血	+10	+1	+1	−3	50	/
血染め之戰鞭	+11	/	+10	+10	6000	第五章戰鬥5與敵人武器交換
シスラウ	+11	/	+7	+10	40	毒追加
マレブランケ	+11	−3	+10	+10	45	魔法攻擊回避
ラウム	+11	/	+10	+7	45	武器交換
凝血：フルカス	+9	+3	+5	/	130	貫通攻擊
司祭之戰鞭	+13	/	/	/	3600	第五章自由戰鬥隨機出現
ザロビ	+14	/	−5	/	20	LEVEL追加
ベレト	+13	/	−5	+1	18	吹飛
バルマン	+13	+1	−5	/	23	物理攻擊回避
凝血：トゥキファト	+16	+3	−12	−2	61	絕對防禦
蛇腹之戰鞭	+15	/	/	/	4400	第五章自由行動在商店購入
フォラス	+16	+1	/	/	20	炎系HP吸收
ムルムル	+15	/	+2	/	24	STR 40%下降
バラム	+17	/	/	/	24	瀕死無效
凝血	+17	+1	+1	/	68	/
ヴィヌスウィップ	+17	+10	/	/	5600	第六章戰鬥2與敵人武器交換
ヴィネ	+18	+10	−2	+1	28	水系攻擊追加(大)
バラトロン	+16	+12	−1	/	30	INT 40%下降
サブルス	+15	+10	−2	/	30	HP回復(中)
凝血	+20	+7	/	/	88	/
月桂樹之戰鞭	+19	/	/	/	6400	第七章自由行動在商店購入
パイモン	+19	/	/	+2	35	炎系攻擊追加(大)
ゼイルナ	+19	+2	/	/	40	麻痺追加
ガープ	+20	/	+1	/	30	場所交替
凝血	+2	/	/	+2	105	/
失墜之戰鞭	+21	/	/	−20	7200	第七章自由戰鬥隨機出現
グシオン	+16	/	−5	−20	40	睡眠追加
グシオン	+21	−5	−5	−20	40	睡眠追加
グシオン	+21	/	−1 0	−20	40	睡眠追加
凝血：グシオン	+24	−3	−3	−5	120	睡眠追加
スターウィップ	+25	/	/	/	9000	第八章索特姆之街在商店購入
アイニ	+25	/	+2	/	60	炎系BP吸收
ベレト	+25	/	+2	/	55	吹飛
バラム	+25	/	/	/	60	瀕死無效
凝血	+25	/	+3	+1	175	/
黑革之戰鞭	+26	/	/	/	10800	第八章索特姆之街自由戰鬥隨機出現
フルカス	+21	/	/	/	70	貫通攻擊
マレブランケ	+26	−5	/	/	65	魔法攻擊回避
ラウム	+26	/	−5	/	70	武器交換
凝血	+26	+2	+2	+2	205	/
ルーンウィップ	+29	/	/	/	14400	第九章自由行動在商店購入
バリデト	+29	/	/	+3	90	雷系攻擊追加(大)
バラム	+32	/	/	/	110	瀕死無效
パプス	+29	+3	/	/	110	反擊
凝血	+30	+1	+1	+2	310	/
魅惑之戰鞭	+32	/	/	/	16000	第十章戰鬥3與敵人武器交換
フルカス	+26	/	/	/	300	貫通攻擊
トゥキファト	+32	−3	−3	/	280	絕對防禦
ハルファス	+29	/	−3	/	290	攻擊力上升
凝血	+34	/	+3	/	870	/
冥姬之戰鞭	+34	/	−20	/	18000	第九章自由戰鬥隨機出現
リントラウ	+34	−10	−20	/	280	闇系攻擊追加(大)
マレブランケ	+34	/	−20	−10	240	魔法攻擊回避
ヴァサゴ	+24	/	−20	/	260	BIORHYTHM反轉
凝血：マルフカス	+32	/	−10	/	780	無效果
シルバーウィップ	+35	/	/	/	19200	第十章自由行動在商店購入
アエシュマ	+35	/	/	+3	140	防禦型無視
ダンタリオン	+35	/	/	+3	130	ZOC消去
ザルブリス	+35	+3	/	/	140	HP回復(大)
凝血	+38	/	+3	/	410	/
妖妃之戰鞭	+47	+20	+10	/	10	第十章自由戰鬥隨機出現
フルカス	+27	+10	/	/	340	貫通攻擊
トゥキファト	+37	+10	−10	/	300	絕對防禦
アガレス	+37	/	/	/	330	BIORHYTHM維持
凝血：ヘイグロト	+42	+10	+5	−5	970	冰柱魔法



弓

名稱/潛在能力	效果/覺醒後之效果/STR	INT	VIT	DEX	價格/BP	取得方法/潛在效果
ショートボウ	+1	/	/	/	400	射程4。比利保初期裝備
ハボリュム	+3	/	/	/	5	炎系攻擊追加(小)
ザロビ	+1	/	+2	/	5	LEVEL追加
バラム	+2	/	+1	/	5	瀕死無效
凝血	+4	/	/	/	15	/
ロングボウ	+3	/	/	/	600	射程5。第三章自由行動在商店購入
ハボリュム	+4	/	/	/	12	炎系攻擊追加(小)
フォーカロル	+4	/	/	+1	12	水系攻擊追加(小)
ザレン	+3	/	/	/	12	HP回復(小)
凝血	+5	/	+1	/	36	/
コルルボウ	+5	/	+5	/	1600	射程3。第三章戰鬥3擊倒敵人
フルフル	+5	/	+5	+2	15	雷系攻擊追加(小)
ザロビ	+5	/	+6	+1	15	LEVEL追加
ラウム	+5	/	+5	/	18	武器交換
凝血：ハウェン	+7	/	+5	/	48	射程+2
クロスボウ	+6	/	/	/	3000	射程5。第五章自由戰鬥隨機出現
ベレト	+6	/	/	/	18	吹飛
バラム	+6	/	/	/	18	瀕死無效
パプス	+6	/	/	/	20	反擊
凝血	+6	/	+2	/	56	/
トリニダードボウ	+8	−10	/	/	4000	射程6。第五章自由戰鬥隨機出現
シスラウ	+5	−5	/	/	25	毒追加
ムルムル	+3	−7	/	/	22	STR 40%下降
ハルファス	+5	−10	/	+3	23	攻擊力上升
凝血：F・D・M	+9	−5	+2	/	70	落下物攻擊
蛇鱗之戰弓	+9	/	/	/	5000	射程5。第五章自由行動(第二回)在商店購入
ガープ	+9	/	/	+2	28	場所交替
ダンタリオン	+9	+1	/	+1	28	ZOC消去
パプス	+9	+1	/	+1	30	反擊
凝血	+9	+1	+1	+3	86	/
ガストラフェテン	+11	/	/	+10	6400	射程6。第六章戰鬥2與敵人武器交換
パイモン	+13	/	−3	+10	30	炎系攻擊追加(大)
カラブ	+11	−1	−2	+12	35	雷系HP吸收
タラブ	+12	−3	+1	+10	35	雷系BP吸收
凝血：フルカス	+6	+1	−3	+10	100	貫通攻擊
コンポジットボウ	+12	/	/	/	7200	射程5。第七章自由行動在商店購入
ガープ	+12	/	+1	/	30	場所交替
バルマン	+12	+1	/	/	40	物理攻擊回避
サブルス	+13	/	/	/	40	HP回復(中)
凝血	+14	+1	+1	/	110	/
ウィンドラクロス	+14	/	−20	/	9400	射程5。第七章自由戰鬥隨機出現
バリデト	+13	/	−15	+1	35	雷系攻擊追加(大)
ハウェン	+9	/	−20	/	45	射程+2
ラウム	+15	/	−20	/	40	武器交換
凝血：ベアルファレス	+12	/	−5	+3	120	小爆發
アーバレスト	+16	/	/	/	11000	射程4。第八章哥姆拉之街在商店購入
パイモン	+18	/	/	/	65	炎系攻擊追加(大)
フォラス	+16	+1	/	+1	65	炎系HP吸收
バラム	+16	+2	/	/	60	瀕死無效
凝血	+18	/	+2	/	190	/
ダブスロウラー	+20	/	/	+15	13800	射程3。索特姆之街自由戰鬥隨機出現
ザレン	+23	/	−3	+15	150	HP回復(小)
サブルス	+23	−3	/	+15	250	HP回復(中)
ザルブリス	+23	/	/	+12	350	HP回復(大)
凝血：ハウェン	+22	+2	−10	+5	750	射程+2
タランティア	+18	+10	+10	/	15600	射程6。第八章戰鬥(索特姆編)與敵人武器交換
シスラウ	+18	+10	+5	/	150	毒追加
ゼイルナ	+18	+5	+10	/	160	麻痺追加
アンドラス	+13	+10	+10	/	200	即死
凝血：フルカス	+15	+10	+10	/	510	貫通攻擊
ルーンボウ	+20	/	/	/	17000	射程5。第九章自由行動在商店購入
パイモン	+23	/	/	/	130	炎系攻擊追加(大)
ヴィネ	+22	/	/	+1	130	水系攻擊追加(大)
バリデト	+21	/	/	+3	130	雷系攻擊追加(大)
凝血	+22	/	−2	+1	390	/
プロパカンディ	+22	/	/	−20	20000	射程6。第九章自由戰鬥隨機出現
リントラウ	+20	/	/	−15	200	闇系攻擊追加(大)
フルカス	+16	/	/	−5	200	貫通攻擊
ザロビ	+18	/	/	−10	200	LEVEL追加
凝血：F・D・M	+21	−1	−1	−1	600	落下物攻擊
シルバーボウ	+24	/	/	/	24000	射程5。第十章自由行動在商店購入
バラトロン	+24	/	+1	/	210	INT 40%下降
トゥキファト	+24	/	+1	/	210	絕對防禦
ハウェン	+24	/	+1	/	230	射程+2
凝血	+24	+2	+2	+2	650	/
龍鱗之戰弓	+26	/	/	/	30000	射程2。第十章自由戰鬥隨機出現
デーヴァ	+21	−10	−10	/	250	光系攻擊追加(大)
バリサルゴン	+1	/	/	/	280	HP差分攻擊
ハウェン	+21	/	−15	−5	280	射程+2
凝血：テイロン	+27	−5	−5	/	810	召喚DAMAGE減少
魔帝之戰弓	+30	/	+10	/	10	射程7。第十章自由戰鬥隨機出現
バリサルゴン	+30	/	−20	/	330	HP差分攻擊
バヴァニ	+30	−30	+10	/	330	石化追加
アガレス	+20	−10	/	/	330	BIORHYTHM維持
凝血：R・W・R	+36	+5	+15	/	990	爆發攻擊

SDガンダム G GENERATION-0 ZERO

ジージェネレーション・ゼロ

PS 製造商：BANDAI 發售日期：發售中(8月12日) 售價：6980日圓
容量：CD-ROM 記憶：3～12 BLOCKS
SLG/MEM/MULTI TAP/1～4 PLAYERS/對應DUAL SHOCK(震動)

TEXT：赤目黑龍

完全機體製造表(1)

機体No.	設計機	素材MS①		素材MS②		系列No.
1	アイザック	ホビーハイザック		ボリノーク・サマーン	ザク強行偵察型	
		ハイザック		ザクフリッパー	ディッシュ連絡機	
		ハイザックカスタム		ルッグン	EWACネロ	
				ブローバー	エビル・S	
				ホバートラック	ダギ・イルス	
2	アクアジム	ジム		ガンダイバー	ゾゴック	13
				ザクマリン	ゾック	
				ザクマリナー	グラブロ	
				ゴッグ	ブローバー	
				ハイ・ゴッグ	カプール(MA)	
				アッガイ	水中実験機	
				ズゴック	ザクダイバー	
				ズゴックE	ガルグイユ(MS)	
				カプール(MS)	ガルグイユ(MA)	
				ジュアッグ	RFズゴック	
				アッグガイ		
3	アクトザク	G-3ガンダム		ザクⅡJ型	高機動型ザクⅡ	28
				ザクⅡF型	ザクⅡ改	
4	アッガイ	ザクマリン	ジュアッグ	ボリノーク・サマーン	アイザック	22
		ゴッグ	アッグガイ	ザクフリッパー	ディッシュ連絡機	
		ハイ・ゴッグ	ゾゴック	ルッグン	EWACネロ	
		ズゴック	ゾック	ブローバー	エビル・S	
		ズゴックE	グラブロ	ホバートラック	ダギ・イルス	
				ザク強行偵察型		
		ボリノーク・サマーン	ルッグン	ブローバー	RFズゴック	
		ザクフリッパー		水中実験機		
		ブローバー		ホバートラック	EWACネロ	
				ザク強行偵察型	エビル・S	
				アイザック	ダギ・イルス	
				ディッシュ連絡機	RFズゴック	
				水中実験機		
		ホバートラック	アイザック	水中実験機	RFズゴック	
		ザク強行偵察型	ディッシュ連絡機			
		水中実験機		EWACネロ	ダギ・イルス	
				エビル・S		

機体No.	設計機	素材MS①		素材MS②		系列No.
4		EWACネロ	ダギ・イルス	RFズゴック		
		エビル・S				
5	アッグ	アッガイ		ジュアッグ		22
6	アッシマー(MA)	ドム	ベズン・ドワッジ	GT-FOUR(Gモード)	GT-FOUR(Bモード)	39
		リック・ドム	ドワッジ			
		リック・ドムⅡ	ドワッジ改			
		ドム・トローペン	RFドム			
		トロピカルドム	RFデザート・ドム			
7	アプサラスⅡ	ザクⅡJ型	ザクⅡF型	アッザム		25
8	α・アジール	ノイエ・ジール	ノイエ・ジールⅡ	サイコ・ドーガ		42
9	イフリート	グフ	グフ飛行試験型	ドム	ベズン・ドワッジ	27
		グフ重装型		リック・ドム	ドワッジ	
				リック・ドムⅡ	ドワッジ改	
				ドム・トローペン	RFドム	
				トロピカルドム	RFデザート・ドム	
		ドム	トロピカルドム	B3グフ(ノリス機)	グフフライトタイプ	
		リック・ドム	ベズン・ドワッジ	RFグフ		
		リック・ドムⅡ	ドワッジ			
		ドム・トローペン	ドワッジ改			
		B3グフ(ノリス機)	RFグフ	RFドム	RFデザート・ドム	
		RFドム	RFデザート・ドム	グフフライトタイプ		
10	EWACネロ	ボリノーク・サマーン	ホバートラック	ネロ	ネロ・トレーナー	2
		ザクフリッパー	ザク強行偵察型			
		ルッグン	アイザック			
		ブローバー	ディッシュ偵察機			
		ネロ	ネロ・トレーナー	エビル・S	ダギ・イルス	
11	Wガンダム(MS)	シャイニングガンダム		V2アサルトバスター		
12	宇宙用高機動試験型ザク	高機動型ザクⅡ		ドム	ベズン・ドワッジ	18,36
				リック・ドム	ドワッジ	
				リック・ドムⅡ	ドワッジ改	
				ドム・トローペン	RFドム	
				トロピカルドム	RFデザート・ドム	
13	エビル・S	ボリノーク・サマーン	ザク強行偵察型	デナン・ゾン	デナン・ゲー	45
		ザクフリッパー	アイザック			
		ルッグン	ディッシュ連絡機			
		ブローバー	EWACネロ			
		ホバートラック				
		デナン・ゾン	デナン・ゲー	ダギ・イルス		
14	エビル・ドーガ	α・アジール		エビル・S	ダギ・イルス	
				デナン・ゾン	ビギナ・ギナ	
				デナン・ゲー	ラフレシア	
				ベルガ・ダラス	ベルガ・バルス	
				ベルガ・ギロス	ビギナ・ゼラ	
15	オーバーヘッドホーク	ドップ		ゾロ(MS)	ガルグイユ(MA)	
				ゾロ(MA)	ゾリティア	

機体No.	設計機	素材MS①		素材MS②		系列No.
15				ゾロ改	戦闘バイク甲タイプ	
				シャッコー	戦闘バイク乙タイプ	
				ゴッゾーラ	ガリクソン	
				メッメドーサ	リカール	
				ガルグイユ(MS)		
16	ガズアル	ガルバルディβ		バウ(MS)	バウ(MA)	29
17	ガズエル	ガルバルディβ		R・ジャジャ		29
18	ガッシャ	ズゴック	ズゴックE	高機動型ゲルググ		
		高機動型ゲルググ		RFズゴック		
19	ガブスレイ(MS)	ゲルググ	ゲルググキャノン	GT-FOUR(Gモード)	GT-FOUR(Bモード)	
		ゲルググJ	デザートゲルググ			
		ゲルググM	RFゲルググ			
		高機動型ゲルググ				
		デザートゲルググ	RFゲルググ	GT-FOUR(Bモード)		
20	カプール(MA)	アクアジム	アッグガイ	ガザC(MS)	ガザD(MA)	21
		ガンダイバー	ゾゴック	ガザC(MA)	ガ・ゾウム(MS)	
		ザクマリン	ゾック	ガザC改(MS)	ガ・ゾウム(MA)	
		ザクマリナー	グラブロ	ガザC改(MA)	ガザE(MS)	
		ゴッグ	ブローバー	ガザD(MS)	ガザE(MA)	
		ハイ・ゴッグ	水中実験機			
		アッガイ	ザクダイバー			
		ズゴック	ガルグイユ(MS)			
		ズゴックE	ガルグイユ(MA)			
		ジュアッグ	RFズゴック			
21	ガーベラ・テトラ	ゲルググM		GP04G		
22	ガリクソン	ギガン		オーバーヘッドホーク	コンティオ	
				ゾロ(MS)	リグ・コンティオ	
				ゾロ(MA)	シャイターン	
				ゾロ改	ゲドラフ(アインラッド有)	
				トムリアット(MS)	ブルッケング	
				トムリアット(MA)	ゾリティア	
				ゾロアット	ドムットリア(MS)	
				シャッコー	ドムットリア(MA)	
				リグ・シャッコー	ジャバコ	
				リグ・シャッコー(近接戦闘用)	ザンネック	
				ゴッゾーラ	ドッゴーラ(青)	
				メッメドーサ	ゲンガオゾ	
				アビゴル(MS)	ゴトラタン	
				アビゴル(MA)	リカール	
				ガルグイユ(MS)	ビルケナウ	
				ガルグイユ(MA)	サンドージュ	
23	ガルグイユ(MS)	アクアジム	カプール(MS)	オーバーヘッドホーク	メッメドーサ	
		ガンダイバー	カプール(MA)	ゾロ(MS)	ゾリティア	
		ザクマリン	ジュアッグ	ゾロ(MA)	戦闘バイク甲タイプ	
		ザクマリナー	アッグガイ	ゾロ改	戦闘バイク乙タイプ	

機体No.	設計機	素材MS①		素材MS②		系列No.
23		ゴッグ	ゾゴック	シャッコー	ガリクソン	
		ハイ・ゴッグ	ゾック	ゴッゾーラ	リカール	
		アッガイ	グラブロ			
		ズゴック	ブローバー	※グラブロのみオーバーヘッドホークとの組み合わせは不可		
		ズゴックE	水中実験機			
		オーバーヘッドホーク		ザクダイバー	RFズゴック	
		ザクダイバー		ゾロ(MS)	ゾリティア	
				ゾロ(MA)	戦闘バイク甲タイプ	
				ゾロ改	戦闘バイク乙タイプ	
				シャッコー	ガリクソン	
				ゴッゾーラ	リカール	
				メッメドーサ		
		ゾロ(MS)	ゾリティア	RFズゴック		
		ゾロ(MA)	戦闘バイク甲タイプ			
		ゾロ改	戦闘バイク乙タイプ			
		シャッコー	ガリクソン			
		ゴッゾーラ	リカール			
		メッメドーサ				
24	ガルスJ	グフ	グフ飛行試験型	ガザC(MS)	ガザD(MA)	
		グフ重装型		ガザC(MA)	ガ・ゾウム(MS)	
				ガザC改(MS)	ガ・ゾウム(MA)	
				ガザC改(MA)	ガザE(MS)	
				ガザD(MS)	ガザE(MA)	
		ガザC(MS)	ガザD(MA)	B3グフ(ノリス機)	グフフライトタイプ	
		ガザC(MA)	ガ・ゾウム(MS)	RFグフ		
		ガザC改(MS)	ガ・ゾウム(MA)			
		ガザC改(MA)	ガザE(MS)			
		ガザD(MS)	ガザE(MA)			
25	ガンイージ	ジャベリン		陸戦型ガンダム	V2バスター	9,10
				ガンダム・ピクシー	シャイニングガンダム	
				ガンダイバー	Wガンダム(MS)	
				ガンダム	Wガンダム(バード形態)	
				G-3ガンダム	ガンダムX	
				ヘビーガンダム	Zザク	
				FAガンダム	プロトタイプガンダム	
				ガンダムNT1	プロトタイプZZガンダム	
				ガンダムNT1-FA	Gフォートレス0型	
				GP01	Hi-νガンダム	
				GP01-Fb	パーフェクトガンダム	
				GP02	ガンダムMk-V	
				GP02A	ZプラスC型	
				GP03-S	Zプラス(C型ウェイブライダー)	
				GP03-D	ZプラスA型	
				ガンダムMkⅡ(エゥーゴ)	Zプラス(A型ウェイブライダー)	
				FAガンダムMkⅡ	FAZZ	

機体No.	設計機	素材MS①		素材MS②		系列No.
25				スーパーガンダム	Sガンダム(MS)	
				ガンダムMkⅢ	Sガンダム(MA)	
				FAガンダムMkⅢ	Ex-Sガンダム	
				プロトZガンダム	Gクルーザー(Ex-SMA)	
				量産型Zガンダム	クラスターガンダム	
				Zガンダム	ネオガンダム	
				Zガンダム(ウェイブライダー)	ガンダムデスサイズ	
				ZⅡ(MS)	ガンダムヘビーアームズ	
				ZⅡ(MA)	ガンダムサンドロック	
				リ・ガズィ(MS)	シェンロンガンダム	
				リ・ガズィ(B・W・S)	ガンダムエアマスター(MS)	
				リ・ガズィ・カスタム(MS)	ガンダムエアマスター(MA)	
				リ・ガズィ・カスタム(MA)	ガンダムレオパルド	
				量産型ZZガンダム	ガンダムジェミナス01	
				ZZガンダム	ターンエーガンダム	
				Gフォートレス	GP04G	
				ZZガンダム-FA	ガンダムMAモード	
				量産型νガンダム	ガンダムMk-Ⅳ	
				νガンダム	V2アサルトバスター	
				νガンダムHWS	Sガンダム(ブースターモード)	
				ガンダムF90	シルエットガンダム	
				ガンダムF90S	シルエットガンダム改	
				ガンダムF90A	ガンダムF90Ⅱ	
				ガンダムF90M	ガンダムF90ⅡI	
				Vガンダム(MS)	ガンダムF90ⅡL	
				Vガンダム(MA)	ガンダムマックスター	
				Vダッシュ・ガンダム(MS)	ドラゴンガンダム	
				Vダッシュ・ガンダム(MA)	ガンダムローズ	
				V2ガンダム(MS)	ボルトガンダム	
				V2ガンダム(MA)	ガンダムシュピーゲル	
				V2アサルト	ジム・キャノンⅡ	
26	ガンキャノン	コア・ファイター		ジムキャノン	ザクキャノン	17
				Gキャノン	ゲルググキャノン	
				Gキャノンマグナ		
		ガンタンク		ザクⅡJ型	ザク強行偵察型	
				ザクⅠ	Zザク	
				ザクⅡF型	ザクマインレイヤー	
				高機動型ザクⅡ	宇宙用高機動型ザク	
				ザクⅡ改	ディザート・ザク	
				ザクマリン	サイコミュ試験用ザク	
				アクトザク	RFザク	
				ザクフリッパー		
27	ガンキャノン・ディテクター	量産型ガンキャノン	Gキャノン	メタス改(MA)	メタス改(MS)	
		ガンキャノン	Gキャノンマグナ			
		ガンキャノン重装型	アクアジム			

機体No.	設計機	素材MS①		素材MS②		系列No.
27		ガンキャノンⅡ				
28	ガンダイバー	ガンダム		ザクマリン	ゾゴック	13
				ザクマリン	ゾック	
				ザクマリナー	グラブロ	
				ゴッグ	ブローバー	
				ハイ・ゴッグ	カプール	
				アッガイ	水中実験機	
				ズゴック	ザクダイバー	
				ズゴックE	ガルグイユ(MS)	
				カプール	ガルグイユ(MA)	
				ジュアッグ	RFズゴック	
				アッグガイ		
29	ガンダムアシュタロン(MA)	ヴァルヴァロ		ガンダムX		
30	ガンダムヴァサーゴ	ガンダムX		ソディ・アック量産型		
31	ガンダムエアマスター(MS)	ガンダムX		プロトZガンダム	リ・ガズィ・カスタム(MS)	
				量産型Zガンダム	リ・ガズィ・カスタム(MA)	
				Zガンダム(ウェイブライダー)	Zザク	
				ZⅡ (MS)	ZプラスC型	
				ZⅡ (MA)	Zプラス(C型ウェイブライダー)	
				リ・ガズィ(MS)	ZプラスA型	
				リ・ガズィ(B・W・S)	Zプラス(A型ウェイブライダー)	
				リ・ガズィ・ガンダム(MS)		
32	ガンダムX	ジムキャノン	Gキャノン	Wガンダム(MS)	Wガンダム(バード形態)	
		量産型ガンキャノン	Gキャノンマグナ			
		ガンキャノン	ジム・キャノンⅡ			
		ガンキャノン重装型	ザクキャノン			
		ガンキャノンⅡ	ゲルググキャノン			
		ガンキャノン・ディテクター				
33	ガンダムNT1	ガンダム		サイコミュ高機動試験用ザク	サイコミュ試験用ザク	1
				ギラ・ドーガサイコミュ試験型		
34	ガンダムF90	ヘビーガン		陸戦型ガンダム	Vダッシュ・ガンダム(MA)	10
				ガンダム・ピクシー	プロトタイプガンダム	
				ガンダイバー	Hiνガンダム	
				ガンダム	パーフェクトガンダム	
				G−3ガンダム	ガンダムMK-V	
				ヘビーガンダム	Sガンダム(MS)	
				FAガンダム	Sガンダム(MA)	
				ガンダムNT1	E-xSガンダム	
				ガンダムNT1−FA	Gクルーザー(E-xSMA)	
				GP01	クラスターガンダム	
				GP−01Fb	ネオガンダム	
				GP02	ガンダムデスサイズ	
				GP02A	ガンダムヘビーアームズ	
				GP03-S	ガンダムサンドロック	
				GP03-D	シェンロンガンダム	

機体No.	設計機	素材MS①		素材MS②		系列No.
34				ガンダムMKⅡ(エゥーゴ)	ガンダムエアマスター(MS)	
				FAガンダムMKⅡ	ガンダムエアマスター(MA)	
				スーパーガンダム	ガンダムレオパルド	
				ガンダムMKⅢ	ガンダムジェミナス01	
				FAガンダムMKⅢ	ターンエーガンダム	
				量産型νガンダム	GP04G	
				νガンダム	ガンダムMAモード	
				νガンダムHWS	ガンダムMK-Ⅳ	
				ガンダムF91	V2アサルトバスター	
				Vガンダム(MS)	Sガンダム(ブースターモード)	
				Vガンダム(MA)	シルエットガンダム	
				Vダッシュ・ガンダム(MS)	シルエットガンダム改	
				V2ガンダム(MS)	ガンダムF90Ⅱ	
				V2ガンダム(MA)	ガンダムF90ⅡI	
				V2アサルト	ガンダムF90ⅡL	
				V2バスター	ガンダムマックスター	
				シャイニングガンダム	ドラゴンガンダム	
				Wガンダム(MS)	ガンダムローズ	
				Wガンダム(バード形態)	ボルトガンダム	
				ガンダムX	ガンダムシュピーゲル	
				Zザク		
		Gキャノン	Gキャノンマグナ	ガンダム		
35	ガンダムサンドロック	Wガンダム(MS)	Wガンダム(バード形態)	ディザート・ザク	デザートゲルググ	
				デザートジム	RFデザート・ジム	
36	ガンダムジェミナス01	Wガンダム(MS)		V2アサルトバスター		
		Wガンダム(バード形態)				
37	ガンダムシュピーゲル	シャイニングガンダム		ザクフリッパー	ディッシュ連絡機	
				ルッグン	ポリノーク・サマーン	
				ブローバー	EWACネロ	
				ホバートラック	エビル・S	
				ザク強行偵察型	ダキ・イルス	
				アイザック		
38	ガンダムデスサイズ	Wガンダム(MA)	Wガンダム(バード形態)	ガンダムシュピーゲル		
39	ガンダムヘビーアームズ	ズサ(MS)	ズサガンダム	Wガンダム(MS)	Wガンダム(バード形態)	
		ズサ(MA)	ズサ・ダイン			
40	ガンダムMkⅡ(エゥーゴ)	バーザム		ジム・クゥエル		1
41	ガンダムマックスター	シャイニングガンダム		サイコガンダムMKⅢ		
42	ガンダムMAモード	Gファイター		ガンダム		
43	ガンダムレオパルド	ガンダムX		ガンダムヘビーアームズ		
44	ガンダムローズ	R・ジャジャ	クィン・マンサ	シャイニングガンダム		
45	ガンタンク	コアファイター		61式戦車	マゼラ・アタック	3
46	ガンタンクR44(MS)	ガンタンク	量産型ガンタンク	メタス(MS)	ハンブラビ(MS)	3
		ガンタンクⅡ		メタス(MA)	ハンブラビ(MA)	
				メタス改(MS)	バウンド・ドック(ロザミア仕様MS)	
				Zガンダム	バウンド・ドック(ロザミア仕様MA)	

機体No.	設計機	素材MS①		素材MS②		系列No.
46				Zガンダム(ウェイブライダー)	メッサーラ(MS)	
				ZⅡ(MS)	メッサーラ(MA)	
				ZⅡ(MA)	Wガンダム(MS)	
				リ・ガズィ・カスタム(MS)	Wガンダム(バード形態)	
				リ・ガズィ・カスタム(MA)	メタス改(MA)	
				ZZガンダム	カプール(MA)	
				Gフォートレス	Vダッシュ・ガンダム(MA)	
				Vガンダム(MS)	プロトタイプZZガンダム	
				Vガンダム(MA)	Gフォートレス0型	
				Vダッシュ・ガンダム(MS)	ZプラスC型	
				Vガンダム(MS)	Zプラス(C型ウェイブライダー)	
				V2ガンダム(MA)	ZプラスA型	
				アッシマー(MS)	Zプラス(A型ウェイブライダー)	
				アッシマー(MA)	Sガンダム(MS)	
				ガザC(MS)	Sガンダム(MA)	
				ガザC(MA)	Ex-Sガンダム	
				ガザC改(MA)	Gクルーザー(E-xSMA)	
				ガザC改(MS)	ガザE(MS)	
				ガザD(MS)	ガザE(MA)	
				ガザD(MA)	ゾロ(MS)	
				ガ・ゾウム(MS)	ゾロ(MA)	
				ガ・ゾウム(MA)	トムリアット(MS)	
				ズサ(MS)	トムリアット(MA)	
				ズサ(MA)	アビゴル(MS)	
				カプール(MS)	アビゴル(MA)	
				バウ(MS)	ガルクイユ(MS)	
				バウ(MA)	ガルクイユ(MA)	
				ジャムル・フィン(MS)	ドムットリア(MS)	
				ジャムル・フィン(MA)	ドムットリア(MA)	
				ギャプラン(MS)	ガンダムエアマスター(MS)	
				ギャプラン(MA)	ガンダムエアマスター(MA)	
				ガブスレイ(MS)	ガンダムアシュタロン(MS)	
				ガブスレイ(MA)	ガンダムアシュタロン(MA)	
47	ギガン	先行量産型ボール	ボール改修型	ザクⅠ		26
		ボール				
48	ギガンティック	GP02A		ガルスJ		
49	キケロガ	ゲルググ	ゲルググキャノン	ジオング	パーフェクト・ジオング	36
		ゲルググJ	デザートゲルググ			
		ゲルググM	RFゲルググ			
		高機動型ゲルググ				
50	キャトル	先行量産型ボール	ボール改修型	プロトタイプサイコガンダム	量産型サイコガンダム	22
		ボール		サイコガンダム(MS)	サイコガンダム(MA)	
				サイコガンダムMkⅡ(MS)	サイコガンダムMKⅡ(MA)	
				サイコガンダムMKⅢ		

DEWPRISM デュープリズム

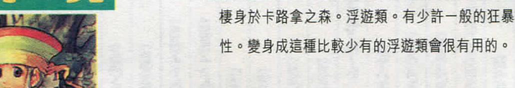


製造商：SQUARE
發售日：發售中 售價：382港元
容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK
ARPG/MEM/對應ANALOG

RUE 變身一覽



■只要按○掣就可選擇變身的對象



おたま

棲身於卡路拿之森。浮遊類。有少許一般的狂暴性。變身成這種比較少有的浮遊類會很有用的。



ティグレ

同樣棲身於卡路拿之森。動作不單敏捷，而且有優越的水平方向跳躍力。
變身後，攻擊↑、防禦↓。



マンドラ

同樣棲身於卡路拿之森。雖然變身後不能移動，但防禦力上昇。按△掣時會噴出花粉。



ガーゴイル

同樣棲身於卡路拿之森。飛行類。調查石像時出現。變身後按×掣可以進行二段跳躍。



ハリー

同樣棲身於卡路拿之森。由於體型非常細小，所以很多時武器攻擊都會打中牠。變身後，防禦力低。



ウータン

同樣棲身於卡路拿之森，以及怒之山。不單擁有優越的垂直跳躍能力，而且擅長爬到樹上。



グドン

棲身於地下迷跡。動作遲緩的牠可以噴出強勁的火炎攻擊。變身後，可以利用尾巴作鞭打攻擊。



キノコボーヤ

棲身於メルのアトリエ。雖然性格和藹，但當受到攻擊時會變大反擊。變身後防禦力低。



インプ

棲身於メルのアトリエ。變身後，攻擊↑、防禦↓。牠的跳躍攻擊就在跳躍時射出星星。



モケドリ

棲身於メルのアトリエ。可以二段跳躍的飛行類。變身後，攻擊力低。跳躍中按□掣可以低飛。



スケルトン

棲身於ゴーストテンプル。變身後攻擊力上昇、防禦力下降。按△掣骨頭會散開，而再按則會回復原狀。



パペット

棲身於ゴーストテンプル。以雙手戰鬥的木偶。只要擊中敵人便可連續攻擊。變身後防禦↓。



スペクター

棲身於ゴーストテンプル。牠的水屬性攻擊可以令火焰熄滅。變身時，攻擊力上昇、防禦力下降。



ドドンゴ

棲身於怒之山。不會倒地的牠只需連按△掣可以使用第三招。變身後，攻擊和防禦力都會上昇。



マグマグ

棲身於怒之山。跳躍攻擊不會跌倒。變身後防禦力下降。不會受到風的影響。



パンプキン

棲身於Maya之塔。全都是Maya所召喚出來的。變身後，攻擊↑、防禦↓。自爆後會變回RUE。



ウィッチー

棲身於Maya之塔。控制射出南瓜的砲台。變身後，攻擊力和防禦力都會上昇。



ファビット

棲身於Maya之塔。飛行類。雖然變身後防禦力低，但可以按△掣利用雙翼作盾牌。



ジン

棲身於維尼之聖域。飛行型。變身後，攻擊力上昇。牠不單可以二段跳躍，而且攻擊範圍廣。



シャオロン

棲身於維尼之聖域。雖然牠的突進會扣減MP，但可以連續使用。變身後，防禦力上昇。



ヘルハウンド

棲身於維尼之聖域。變身後攻擊力上昇、防禦力下降。兩種攻擊都會消耗MP。



キングアント

棲身於地下遺跡。雖然身體頗為大，但反應快。攻擊會舉起腹部，冰、火屬性攻擊會對牠非常有效。

ガムルぞく

棲身於ガムル樹海。在大樹木上進行集體居住。不攻擊牠們是不會進行攻擊的。



リトルバット

棲身於ゴーストテンプル。正確來說是アジュラキマイラ召喚的。在周圍飛行時會以咬來攻擊。



くろおたま

棲身於怒之山。比おたま不單更加狂暴，而且移動速度快及攻擊力高。溶岩之中更會比平時強。



ベヒーモス

棲身於維尼之聖域。利用巨大的身體進行撞擊，產生強勁的攻擊，而且亦會將角色拋出背後。

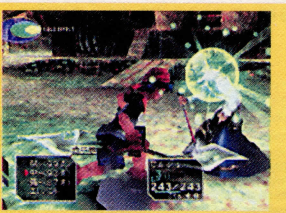
變身　不能變身

★：今期新增之遊戲
■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

PlayStation

11月

18日	PLANET DOB	HUDSON	5800日圓	ETC
	DIGITAL MUSEUM HIRO山形	IMAGINEER	7800日圓	ETC
	CHRONO CROSS	SQUARE	6800日圓	RPG



超任最出色的RPG之一《CHRONO TRIGGER》之續篇。從外表看這遊戲的確沒有丁點和上集相似的地方，人物設計換了、畫面變成3D、幕後製作班底不同了、戰鬥系統亦是全新製作，但幸好故事方面仍然能保持「多重平衡世界」的特色，相信玩過上集的人一定能感受到兩者之間的共通點。



TAITO近年推出的人氣GAME幾乎清一色都是《電車GO！》，而且推出的次數頻密，難免給人「食老本」的感覺。不過這隻《JET GO！》都算是一個新嘗試，入面玩者要兼顧飛機的操作和機艙內的服務，連飛機昇降、和控制塔聯絡的工作都要「一腳踢」。為了令遊戲可以更真實，日本航空公司JAL有份在背後向TAITO提供協助，絕對是隻值得期待的作品。

	風之古洛羅亞(The Best)	NAMCO	開放價格	RPG
	Soul Edge(The Best)	NAMCO	開放價格	FIG
	Engacho!～給我錢！～	日本APPLICATION	5200日圓	PUZ
	WORLD NEVERLAND 2～寶魯特共和國物語～(The BEST)	RIVERHILL SOFT	2800日圓	SLG
	RUNABOUT2	CLIMAX	5800日圓	RAC
	ALUNDRA 2~魔進化之謎~	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ARPG
	THE • 占卜2~每日之塔羅牌占卜	VISIT	1800日圓	ETC
	FUN！FUN！PINGU～歡迎來到南極！～	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	4800日圓	AVG
	FUN！FUN！PINGU～歡迎來到南極！～(限定版)	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	MAX SURFING 2000	KSS	5800日圓	SPT
	最強東大將棋2	每日COMMUNICATIONS	6800日圓	TAB
	Simple 1500 SERIES Vol.18 THE BOWLING	D3 Prefecture	1500日圓	SPT
	Simple 1500 SERIES Vol.19 THE雙六	D3 Prefecture	1500日圓	TAB
	Simple 1500 SERIES Vol.20 THE PUZZLE	D3 Prefecture	1500日圓	PUZ
	PANDORA MAX SERIES Vol.1 DRAGON KNIGHTS GLORIOUS	PANDORA	1980日圓	RPG
	三洋PACHINKO PARADISE 2	IREM SOFTWARE ENGINEERING	3800日圓	TAB
	★信長之野望 將星錄(THE BEST)	KOEI	2800日圓	SLG
25日	■White Diamond	escot	6300日圓	SRPG
	Ling Rise	EPOCH社	5800日圓	RPG
	必殺柏青哥STATION 7 · CR CHUMY HOUSE XL · CR BATTLE HERO V · FINEPLAY	SUNSOFT	4800日圓	TAB
	LITTLE PRINCESS MARL王國之人形姬2	日本一SOFTWARE	5800日圓	RPG
	角子老虎機帝王3	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	TAB
	ROCKMAN 5 BLUES之圈套！？(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	CHARAMELA	PACK IN SOFT	5800日圓	SLG
	GLOW LANCER	ATLUS	6800日圓(暫定)	RPG
	MEDALOT R	IMAGINEER	5800日圓	RPG
	Parlor!PRO Jr.Vol.3	日本TELENET	2900日圓	SLG
	HIGH SCHOOL OF BLITZ	MEDIA WORKS	5800日圓	TAB
	PACHI是髮髻	HACBERY	5200日圓	ETC
	GRAN TURISMO 2	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓	RAC
	PACHISLOT ALZE王國2	ALZE	價格未定	SLG
	來電MELODY！	VINGKID	1980日圓	ETC
	DANCE DANCE REVOLUTION 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION vol.1	KONAMI	2800日圓	SLG
	心跳之放學後(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	ETC
	心跳回憶DRAMA SERIES vol.1虹色之青春(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	AVG
	心跳回憶DRAMA SERIES vol.2彩之愛歌(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	AVG
	心跳回憶DRAMA SERIES vol.3啟程之詩(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	AVG
	凝望騎士(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	SLG
	AI麻雀2000	I FOUR	6800日圓	TAB
	探偵神宮寺三郎～消失燈火之間～	DATA EAST	5800日圓	AVG
	真 · 魔裝機神PANZER WARFARE	BANPRESTO	價格未定	SRPG
	TOKIMEKI MEMORIAL 2	KONAMI	6800日圓	SLG
	TOKIMEKI MEMORIAL 2 限定版	KONAMI	9800日圓	SLG
	TURE LOVE STORY FAN DISC	ASCII	4800日圓	AVG
	純情可憐MEIMAI騎士團SPECTRAL FORCE聖少女外傳	IDEA FACTORY	5800日圓	SRPG
	Superlite 1500 SERIES新生TOILET之花子小姐	SUCCESS	1500日圓	AVG
	DigiCube Best Selection牌神2	DigiCube	2800日圓	TAB
	週刊Gallop BLOOD MASTER	PONY CANYON	6800日圓(暫定)	SLG

12月

2日	■COOLY SCANK(廉價版)	VISIT	980日圓	ACT
	■古古羅西亞圖～悠久之瞳～	SUNSOFT	5800日圓	SRPG
	■大人的遊戲 NICHIBUTSU COLLECTION 2000	日本物產	3800日圓	TAB
	■井手洋介之麻雀教室	ATHENA	4800日圓(預定)	TAB
	■DX人生GAME III	TAKARA	5800日圓	TAB
	■DRAGON VALOR	NAMCO	6800日圓(預定)	ARPG
	THE LEGEND OF DRAGOON	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓	RPG
	大航海時代IV Proto Estado	KOEI	6800日圓	SLG
	MY HOME DREAM 2	VICTOR SOFT	5800日圓	SLG
	All Star Tennis'99	UBI SOFT	5800日圓	SPT
	Lunatic Dawn Odyssey	ARTDINK	5800日圓	RPG
	TARZAN	KONAMI	5800日圓	ACT
	實況J-LEAGUE1999PERFECT STRIKER	KONAMI	5800日圓	SPT
	進擊吧！海盜(Artdink Disc Best Choice)	ARTDINK	2800日圓	TAB
	TACTICS OGRE(Artdink Disc Best Choice)	ARTDINK	2800日圓	SLG
	NAVIT(Artdink Disc Best Choice)	ARTDINK	2800日圓	SLG
	在哪裏也在一起PocketStation也在一起	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓	ETC
	★鐮刀鼬鼠之夜 特別篇(THE BEST)	CHUN SOFT	2800日圓	ETC
9日	■Simple 1500 SERIES Vol.22 THE摔角	D3 Prefecture	1500日圓	SPT
	■Simple 1500 SERIES Vol.23 THE GATE BALL	D3 Prefecture	1500日圓	SPT
	Dancing Stage featuring TURE KISS DESTiNATION	KONAMI	4800日圓	SLG
	BI BURIBON	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	4800日圓	
	蒼魔燈	TECMO	5800日圓	ACT
	VALKYRIE PROFILE	ENIX	6800日圓	RPG
	STAR WARS EPISODE 1～PHANTOM MENACE～	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	ACT
	ACTION BASS	SYSCON ENTERTAINMENT	4800日圓	SPT
	LAND MAKER	TAITO	5800日圓(暫定)	PUZ
	Parlor！PRO8	日本TELNET	5200日圓	SLG
	Azer Life Azer Dreams(KONAMI the Best)	KONAMI	2800日圓	RPG
	兵蜂RPG(KONAMI the Best)	KONAMI	2800日圓	RPG
	Paro Wars(KONAMI the Best)	KONAMI	2800日圓	SLG
	BEATMANIA(KONAMI the Best)	KONAMI	2800日圓	ETC
	遊戲王 真Duel Monsters被封印的記憶(KONAMI the Best)	KONAMI	2800日圓	TAB
	Simple 1500 SERIES Vol.24 THE GUN SHOOTING	D3 Prefecture	1500日圓	STG
	遊戲王 真DUEL MONSTERS(暫稱)	KONAMI	5800日圓	TAB
	親子ENTERTAINMENT SERIES電視連環劇	KONAMI	2800日圓	ETC
	VAMPIRE HUNTER D	VICTOR SOFT	5800日圓	RPG
	VALKYRIE PROFILE(初回限定版)	ENIX	9800日圓	RPG
	★電車GO! PROFESSIONAL仕樣	TAITO	5800日圓	SLG
10日	SPACE MOSA～SPACE MUSEUM OF SOUTHERN ART～	OHLASIAN	7800日圓	ETC
16日	■KOUDELKA	SNK	6800日圓	AVG
	■THE NEXT TETRIS DLX	BBS	5800日圓	PUZ
	■PUYO PUYO-N ～和卡君一起～	COMPILE	4980日圓	PUZ
	PARASITE EVE II	SQUARE	6800日圓	AVG
	桃太郎電鐵V	HUDSON	5800日圓	TAB
	GATE KEEPERS	角川書店	6800日圓	SRPG
	POKEKANO～愛野由美～(對應PocketStation)	DATAM POLYSTAR	3800日圓	SLG
	POKEKANO～植野史緒～(對應PocketStation)	DATAM POLYSTAR	3800日圓	SLG
	POKEKANO～～寶條院靜香～(對應PocketStation)	DATAM POLYSTAR	3800日圓	SLG
	～ART KAMION～藝術傳	TYO	5800日圓	RAC
	MONSTER PUNISH	TIGIKU	4800日圓	TAB
	GUNPEY	BANDAI	3800日圓	PUZ
	筋肉番付Vol.1~我是最強之男！~	KONAMI	5800日圓	ACT
	牧場物語～HARVEST MOON～	PACK IN SOFT	5800日圓	SLG
	陸奧秘湯戀物語Kai	FOG	3800日圓	AVG
	NBA POWER DUNKERS 5	KONAMI	5800日圓	SPT
	HEIWA PACHINKO GRAFTI VOL.2	AQUA ROUGE	3800日圓	TAB
	必殺PACHISLOT STATION SP～山佐★BEST CHOICE	SUNSOFT	2800日圓	TAB
	★不思義之國的ANGELI(THE BEST)	KOEI	2800日圓	ETC
22日	■SPECTRAL BLADE	IDEA FACTORY	5800日圓	SLG
	■劍客異聞錄 甦醒之蒼紅之刃SAMURAI SPIRITS新章	SNK	5800日圓	RPG
	■THE心理GAME 5(廉價版)	VISIT	1500日圓	ETC
	■Nichibutsu Select Vol.1 Cross Romance～戀愛與花札與麻雀	日本物產	2800日圓	TAB
	J LEAGUE SOCCER SUVIVAL LEAGUE	TECMO	5800日圓	SPT
	STREET FIGHTER EX2PLUS	CAPCOM	價格未定	FIG
	PANZER FRONT	ASCII	6800日圓	SLG
	Parlor！PRO Jr. Vol.4	日本TELNET	2900日圓	SLG
	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	MEDIA WORKS	5800日圓	SLG
	DANCE DANCE REVOLUTION 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION vol.2	KONAMI	2800日圓	SLG
	Superlite 1500 SERIES UNO	SUCCESS	1500日圓	TAB
	Superlite 1500 SERIES IMPACT RACING	SUCCESS	1500日圓	RAC
	Superlite 1500 SERIES開戰吧！	SUCCESS	1500日圓	FIG
	RAINBOW COTTON	SUCCESS	價格未定	STG
	LOVE GAME'S WAI WAI TENNIS	SUNSOFT	4800日圓	SPT
	必殺PACHINKO STATION now 2～成功了！一發自摸自摸天國	SUNSOFT	2800日圓	TAB
25日	牧場經營Board Game UMAPORI	KONAMI	4800日圓	TAB
	實況POWERFUL職業棒球'99決定版	KONAMI	5800日圓	SPT
29日	DRAGON QUEST VII 伊甸之戰士們	ENIX	7800日圓	RPG
	超級機械人大戰α	BANPRESTO	6980日圓(暫定)	SLG
30日	我要作曲	VING KIDS	2480日圓	SLG
下旬	■Superlite 1500 SERIES F1 TEAM運營SIMULATION	SUCCESS	1500日圓	SLG
	■Superlite 1500 SERIES SUPER CASINO SPECIAL	SUCCESS	1500日圓	TAB
	森下卓八段監修 本格對戰將棋「聖」	CULTUREBRAIN	1980日圓	TAB
	COUNTDOWN VAMPIRES	BANDAI	6800日圓	AVG
12月	■超謎王	BANDAI VISUAL	5800日圓(暫定)	ETC
	■ROBIN ROID之冒險	GUST	5800日圓	AVG
	■RU KONCHERT pp(PIANISMO)	童	4800日圓	SLG
	■RU KONCHERT ff(FORTISMO)	童	4800日圓	SLG
	鬼眼城	講談社	5800日圓(預定)	AVG
	Neorude刻下的紋章	TECHNO SOFT	5800日圓	RPG
	Simple 1500 SERIES Vol.21 THE野球	D3 Prefecture	1500日圓	SPT
	CHOCOBO STALLION	SQUARE	4800日圓	SLG
	BEAST WARS METALS	TAKARA	5800日圓	FIG
	CHOCOBO COLLECTION	SQUARE	7800日圓	ETC
	DIGIMON WORLD DIGITAL CARD BATTLE	BANDAI	5800日圓	ETC
	第2次機械人大戰	BANPRESTO	2000日圓(暫定)	SLG
	第3次機械人大戰	BANPRESTO	2000日圓(暫定)	SLG
	Xi JUNBO	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	PUZ
	日本職業麻雀聯盟公認 道場破2	NAXAT	5800日圓	TAB
	ROCKMAN 6史上最大之戰！！(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	CBR(CRASH BANDY RACING)(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC
	感覺之迷偵探	NAMCO	價格未定	AVG
	AZITO 3	BANPRESTO	價格未定	SLG
	我是航空管制官	SYSCOM ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	超磁力戰士MICROMAN GENERATION 2000	TAKARA	5800日圓	ACT
	爆走貨車傳説2～男人生夢一路～	SPIKE	5800日圓	RAC
	LOVE & DESTORY	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	蒸氣機關車運轉Simulation SL去吧！2	TOMY	5800日圓	SLG

'99年

冬	■CLICK漫畫 銀河英雄傳説3~亞姆尼茲亞會戰~	德間書店INETERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	■CLICK漫畫DYNAMIC ROBOT大戰2~恐怖！惡魔族復活~	德間書店INETERMEDIA COMPANY	2000日圓	ETC
	■CLICK漫畫瑪莉工作室	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	TALL∞(TALL UNLIMITED)	TECNOSOLEIL	3800日圓	PUZ
	Superlite 1500 SERIES WORLDCUP GOLF~IN HYATT杜拿多海灘	SUCCESS	1500日圓	SPT
	Superlite 1500 SERIES 激突！四驅BATTLE	SUCCESS	1500日圓	RAC
	HEXAMOON GUARDIANS	INCREMENT P	6800日圓	AVG
99年	想見你…your smiles in my heart	KONAMI	6800日圓	SLG
	NEUES	escot	價格未定	AVG
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	花火2 STAR MINE	魔法	價格未定	SLG
	JUNGLE PATROL	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	STG
	NHL BLADE OF STEEL	KONAMI	價格未定	SPT
	LOVE GAME'S plus～相當對戰TENNIS～(暫稱)	Tears	價格未定	SPT
	Dear Friends	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG

今冬

	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	RIPPLE	ACCLAIM JAPAN	2000日圓	不詳
	VAGRANT STORY	SQUARE	價格未定	SRPG
	DEVIL MAN	BANDAI	5800日圓(暫定)	ACT
	STREET GOLF	SUNSOFT	5800日圓	SPT
	山卡MAX G	ATLUS	5800日圓(暫定)	RAC
	機動戰士GUNDAM 基力之野望～自護之系譜～	BANDAI	6800日圓	SLG
	★JET GO！	TAITO	5800日圓	SLG

2000年1月

2000年1月6日	SUMMON NIGHT	BANPRESTO	5800日圓	RPG
	DIRT CHAMP MOTOCROSS No.1	MEDIA RING	5800日圓(暫定)	RAC
2000年1月13日	■HYPER VALUE 2800 花札	KONAMI	2800日圓	TAB
	■HYPER VALUE 2800 麻雀	KONAMI	2800日圓	TAB
	★MYCOM BEST最強 東大將棋	每日COMMUNICATIONS	2800日圓	TAB
	★HEIWA Parlor!PRO魯邦三世Special	三井物產	5200日圓	SLG
	★今晚也是千兩箱！！2000	E3 STAFF	5800日圓	SLG
2000年1月20日	■PANDORA MAX SERIES Vol.2 呼喚死者的館	PANDONA	1980日圓	AVG
2000年1月27日	■幻想女神	翔泳社	價格未定	AVG
	電話鈴聲來啊！VOLUME 2	PING KIDS	2800日圓	ETC
	SUPERLITE 1500 SERIES繪畫PUZZLE II	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SUPERLITE 1500 SERIES CROSSWORD	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SUPERLITE 1500 SERIES數獨 II	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SUPERLITE 1500 SERIES NANKURO II	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	★CARD CAPTER SAKURA CROW CARD MAGIC	ARIKA	4800日圓	PUZ
	★CARD CAPTER SAKURA CROW CARD MAGIC 限定版	ARIKA	7980日圓	PUZ

遊戲發售時間表

	★TONY HAWK'S PRO SKATER	SUCCESS	5800日圓	SPT
	★小貓也在一起～哪裏也在一起追加DISC～	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	1800日圓	SLG
2000年1月上旬	20世紀STRIKER列傳	DAZ	5800日圓	SPT
2000年1月下旬	爆流	FUJIMIK	5800日圓	SPT
	SD飛龍之拳EPISODE 1奧義之書	CULTUREBRAIN	2800日圓	FIG
	★MARU安 SERIES 1海腹川背・旬～SECOND EDITION～		XING ENTERTAINMENT	
3800日圓	SPT			
2000年1月	■THAT'S QT	KOEI	4800日圓	SLG
	■決定！HERO學園！！	CSC MEDIA	5800日圓	SLG
	■電車GO！名古屋鐵道編	TAITO	5800日圓	SLG
	SUPER CHINESE FIGHTER DX	CULTUREBRAIN	1980日圓	ACT
	生靈王(SHIBASU) 1-2-3 DESTINY！能夠改變命運者！(對應PocketStation)	JALECO	5800日圓	ARPG
	BIOHAZARD GUN SURUIVOR	CAPCOM	價格未定	STG
	聖戰士登霸	BANDAI	6800日圓(暫定)	SRPG
	超級機械人大戰EX	BANPRESTO	2000日圓(暫定)	SLG
	BEAT PLANET MUSIC	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	夏色劍術小町	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	你的STEADY	CD BROS	價格未定	AVG
	FISH EYES II	PACK IN SOFT	5800日圓(暫定)	ETC
	THE BISTRO~料理&WINE之職人們	SYSTEM COMPONENT ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION2	SPIKE	價格未定	RAC
	RESCUE SHOOT BUBIBO	NAMCO	價格未定	STG
	HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓(暫定)	SRPG
	RACE THE BEST VOL. 1大阪灣岸BATTLE	M・T・O	2800日圓	RAC
	甲子園V	魔法	2800日圓(預定)	SPT

2000年2月以後

2000年2月3日	■GUNDRESS	STARFISH	7800日圓	ETC
	■SUPER BLACK BASS X2	STARFISH	5800日圓	SPT
2000年2月20日	■FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
2000年2月24日	■LUNA WING～超越時空的聖戰～	翔泳社	6800日圓	SRPG
2000年2月上旬	200EC7-LATTICE-	NUSITE	5800日圓	STG
2000年2月	■眠繭	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	■Knights of GENESIS～眾神的黃昏～	escot	5980日圓	SRPG
	Tactical Armer Custom GASARAKI	BANDAI	5800日圓	SLG
	建設機械模擬器 充滿精神！取得牌照興建大廈吧！	FAB	5800日圓	SLG
	華蘭虎龍學園~心跳篇~	J・WING	2800日圓(暫定)	AVG
	HAPPY SALVAGE	MEDIA WORKS	5800日圓	AVG
	PANDORA MAX SERIES Vol.3 Rabbish Brayman	PANDONA	1980日圓	AVG
	波洛古羅斯物語2	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	CRAZY CLIMBER 2000	日本物產	3980日圓	ACT
2000年3月	EVE ZERO	NETBRIDGE	價格未定	AVG
	PANDORA MAX SERIES Vol.4 RISTRA的朝	PANDONA	1980日圓	AVG
	華蘭虎龍學園~心動篇~	J・WING	2800日圓(暫定)	AVG
2000年4月	PANDORA MAX SERIES Vol.5 Catch!感覺SENSATION	PANDONA	1980日圓	AVG
	華蘭虎龍學園~純愛篇~	J・WING	2800日圓(暫定)	AVG
2000年5月	PANDORA MAX SERIES Vol.6 闇之蛹	PANDONA	1980日圓	AVG

2000年發售

2000年春	■BLACKJACK VS松田純	PONY CANYON	價格未定	TAB
	■人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	■PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	賭博默示錄KAIJI(暫稱)	講談社	5800日圓	AVG
	逮捕令YOU'RE UNDER ARREST(暫稱)	PIONEER LDC	價格未定	AVG
	青之6號Antarctica	BANDAI VISUAL	6800日圓(暫定)	AVG
	EVERGRACE	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
	蜃氣樓(暫稱)	VISIT	價格未定	AVG
	DRIVER	SPIKE	價格未定	RAC
	星界之紋章	BANDAI VISUAL	價格未定	RPG
2000年夏	Lowrider Hop&Dance	TYO	價格未定	ACT
2000年	■WIZARDARY～DIMGUIL～	ASCII	6800日圓	RPG
	SUCCESS STORY	ALTRON	價格未定	SLG
	BRAVE SAGA 2	TAKARA	價格未定	SRPG
	FAVORITE DEAR the everlasting voices(暫名)	NEC Interchannel	價格未定	ETC
	TALES OF ETERNIA	NAMCO	價格未定	RPG
	PAKA PAKA Passion 2	PRODUCE	價格未定	不詳

發售日未定

	■Dinobreeder another progress	J・WING	5800日圓	SLG
	■爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
	格鬥Game野郎～FIGHTING GAME CREATOR～	INCREMENT P	價格未定	FIG
	汽車GO!	TAITO	5800日圓	SLG
	Angelique Trowa	KOEI	價格未定	SLG
	POCKET自慢	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	3800日圓	ETC
	GUNGHO BRIGADE	TOMY	價格未定	SLG
	RUNGU RUNGU～DOROTHY之大冒險～	TYO	價格未定	AVG
	ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT	價格未定	RPG
	ATLANTIS～THE LOST TALES～	HUMAN	4800日圓	AVG
	雷電DX(暫稱)	SEIBU開發	1500日圓	STG
	TORIFERUZU魔法學園 初等部	ASCII	價格未定	AVG
	BONOBODO	AMUSE	4800日圓	TAB
	TETRIS THE GRAND MASTERS(暫稱)	ARIKA	價格未定	PUZ
	ANDAGA HUNTER(暫稱)	E3 STAFF	價格未定	不詳
	BASHING BEAT 2	E3 STAFF	價格未定	SPT
	傳説幪面人之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SPT
	FLY(暫稱)	MDB	價格未定	AVG
	CAPCOM AVG NEXT STYLE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	ROCKMAN DASH 2 EPISODE 1～ROLL危機一髮～	CAPCOM	價格未定	RPG
	SHERAZADO傳説 黃金之帝國(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
	飛龍之拳COLLECTION(暫稱)	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
	DANGAN～彈丸～(暫稱)	KSS	5800日圓	ACT
	DOOPERS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	RAC
	FENSER	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
	GRUDA	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
	PROJECT CHAOS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	STG
	HEART OF DARKNESS	SAMMY	5800日圓	AVG
	WONDERLAND SHOCK 1950 AMERICAN DREAM	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	TAB
	RAGNA CUBE LEGEND	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	CHAOS HEAT	TAITO	價格未定	ACT
	士多KID	瀧工房	價格未定	AVG
	Q極QUIZ回答PLEASE	Tears	價格未定	PUZ
	蜃氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
	TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
	CLOCK TOWER 3	HUMAN	價格未定	AVG
	LIPROS(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	ACT
	OGARIAN-亞人傳-(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	RPG
	BACKGUNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
	PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	BREATH OF FIRE IV～不變的人	CAPCOM	價格未定	RPG
	聖靈機RAIBLADE	Winkysoft	價格未定	SRPG
	RPG創作室4	ASCII	價格未定	SLG
	BOXING	VICTOR SOFT	價格未定	SPT
	★STRIDER飛龍2(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT



還記得當年MEGA DRIVE最HIT的遊戲是什麼嗎？它們都是街機的移植作(而且都是CAPCOM的作品)，對！就是《大魔界村》和《STRIDER飛龍》了！今次這隻PS版不單只將街機剛推出的《2》完全移植，更連《1》也收錄其中！絕對超值抵玩！

	★在遙遠的時空之中	KOEI	價格未定	AVG

PlayStation 2

2000年3月

3月4日	■GOLF PARADISE	D&E SOFT	價格未定	SPT
	■SKY SURFER	IDEA FACTORY	價格未定	SPT
	AMERICAN ARCADE	ASTROLL	價格未定	TAB
	RIDGE RACER V	NAMCO	價格未定	RAC
	鐵拳 TAG TOURNAMENT(暫稱)	NAMCO	價格未定	FIG
	A6 去吧！A列車6	ARTDINK	價格未定	SLG
	STREET麻雀TRANCE麻神2	SUNSOFT	價格未定	TAB
	決戰	KOEI	價格未定	SLG
	ETERNAL RING	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG

2000年發售

2000年7月	MAGICAL SPORT 甲子園2000(暫稱)	魔法	價格未定	SPT
2000年8月	MAGICAL SPORT CATCH BASS CLUB(暫稱)	魔法	價格未定	SPT
2000年10月	MAGICAL SPORT Pro Golfer(暫稱)	魔法	價格未定	SPT
春	■X-FIRE	ELECTRONIC ARTS SQUARE	價格未定	ACT
	WILD WILD RACING	IMAGINEER	價格未定	RAC
	GRADIUS 3&4復活之神話(暫稱)	KONAMI	價格未定	STG
	實況野球7(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	實況WORLD SOCCER 2000(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	DRUMMANIA(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	齊來玩麻雀2(暫稱)	KONAMI	價格未定	TAB
	AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI將棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	FANTAVISION(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	我與魔王(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	I.Q REMIX(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	PUZ
	GRAN TURISMO 2000(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
夏	ARMORED CORE2	FROM SOFTWARE	價格未定	ACT
	鬼武者(暫稱)	CAPCOM	價格未定	未定
	Road Star Troffy 2000	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	UNiSON(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	東大將棋 四間飛車道場(暫稱)	每日Communication	價格未定	TAB
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	SPLASH DIVE(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
秋	TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	價格未定	RAC
冬	DARK CLOUD(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	波洛古羅斯物語3(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG

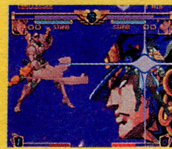
發售日未定

	撞球BILLIARDS MASTER 2	ASK	價格未定	TAB
	HYPER TOUR	3D	價格未定	不詳
	EX3 THE STREET FIGHTER(暫稱)	CAPCOM	價格未定	FIG
	1 ON 1GOVEMMENT	JORDAN	價格未定	SPT
	SD飛龍之拳「Z LOV」	CULTUREBRAIN	價格未定	FIG
	新COOL BOARDERS(暫稱)	UEP SYSTEM	價格未定	SPT
	玉繭物語2	元氣	價格未定	RPG
	上海V(暫稱)	SUNSOT	價格未定	PUZ
	CHORO Q HG(暫稱)	TAKARA	價格未定	SLG
	500GP(暫稱)	NAMCO	價格未定	RAC
	森田將棋(暫稱)	悠紀ENTERPRISE	價格未定	TAB
	成為Pilot!2(暫稱)	Pack in Soft	價格未定	SLG
	花與太陽和雨	ASCII	價格未定	AVG
	PANIC SURFIN	ASCII	價格未定	SPT
	SIDE WINDER MAX(暫稱)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	STG
	Pro麻雀 極 NEXT(暫稱)	ATHENA	價格未定	TAB
	3D Real Drive(暫稱)	Viral One	價格未定	RAC
	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	山卡的BATTLE(暫稱)	EXSEKO	價格未定	RAC
	EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
	STAR OCEAN 3(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
	SONET(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
	BUST A MOVE 3(暫稱)	ENIX	價格未定	ACT
	BBD2000(暫稱)	ENIX	價格未定	SLG
	Fighting QTs(暫稱)	ENIX	價格未定	FIG
	BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	Fly High(暫稱)	GUST	價格未定	RAC
	真・三國無雙(暫稱)	KOEI	價格未定	FIG
	SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
	麻雀大會3(暫稱)	KOEI	價格未定	TAB
	機甲世紀G BRIGER(暫稱)	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	The Bouncer	SQUARE	價格未定	ACT
	WRC(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
	井手洋介的麻雀家族2(暫稱)	SETA	價格未定	TAB
	Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
	L'Arc~en~Ciel(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	立體忍者活劇 天誅2(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	電車GO!系列最新作(暫稱)	TAITO	價格未定	未定
	LAKE MASTER EX(暫稱)	DAZ	價格未定	SPT
	Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	GRIPER刃牙(暫稱)	TOMY	價格未定	ACT
	徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
	BLOODY ROAR 3(暫稱)	HUDSON	價格未定	FIG
	BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
	機動戰士GUNDAM(暫稱)	CAPCOM	價格未定	STG
	F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
	WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	FX PILOT(暫稱)	LOCUS	價格未定	STG
	SOUL SURFIN(暫稱)	童	價格未定	ACT
	REISELIED(暫稱)	KONAMI	價格未定	RPG

Dreamcast

11月

18日	■日本職業麻雀連盟公認 徹萬 免許皆傳	NAXAT	5800日圓	TAB
	Speed Devil	Ubi SOFT	5800日圓	RAC
	棋太平GOLD	NET VILLAGE	價格未定	TAB
25日	ZOMBIE REVENGE	SEGA	5800日圓	ACT
	JO JO奇妙冒險 給未來的遺產	CAPCOM	5800日圓	FIG



PS版的《JOJO》可說是飲盡了DC版的頭啖湯，雖然它的人物格數不足，又沒有了放大縮小，但它卻同樣可使用這隻《2》內的新人物，又附有一個極之吸引的「SUPER STORY MODE」，發售日早成個月更不用說了……不過如果你是《JOJO》的超級FANS，DC版始終是要買的，因為它是「完．全．移．植」嘛！

被《SATURN MAGAZINE》評為「史上最惡之帝王」的遊戲——《DEATH CRIMSON》，雖然它的內容真的是差無可差，但在日本它可是被炒至近10000日圓的「人氣」商品來的！而它的續篇到底會否承繼這個「傳統」呢？！經筆者試玩後的答案是……大有可能！不過幸好它有DC的畫面支撐住，所以應該不會成為第二隻「帝王」嘅……(無乜說服力)

	F1WORLD GRAND PRIX for Dreamcast	VIDEO SYSTEM	5800日圓	RAC
	古拉雲之鳥籠KAPITEL 2「鳥籠」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
	電幻天使麻雀~SHANGRILA~	MARVELOUS ENTERTAINMENT	價格未定	TAB
	魔劍X	ATLUS	6800日圓	AVG
	DEATH CRIMSON 2~蜜蜂針之祭壇	ECOLE SOFTWARE	5800日圓	STG
	NEPPACHI～10連CHAIN中LAS VEGAS旅行～	大國電機	5800日圓	SLG
	★HELLO KITTY的LOVELY FRUITS PARK	SEGA	2800日圓	PUZ

12月

2日	■VIRTUAL STRIKER 2 ver.2000.1	SEGA	5800日圓	SPT
	■來打哥爾夫球吧！	BOTTOM UP	3980日圓	SPT
	VERMICION DESERT	RIVERHILL	5800日圓	SLG
	SUNRISE 英雄譚	SUNRISE INTERACTIVE	6800日圓	RPG
	輸入鈴聲	WAKA製作所	7800日圓	ETC
9日	■Dream Flyer	SEGA	2800日圓	ETC
	STAR GLADIATOR 2 NIGHTMARE OF BILSTEIN	CAPCOM	5800日圓	FIG
	電腦戰機VIRTUAL ON~ORATORIO TANGRAM~M.S.B.S.Ver.5.45	SEGA	5800日圓	ACT
	JetCoaster Dream	BOTTOM UP	3980日圓	SLG
16日	■央華封神~央華開花之時	ESP	6800日圓	SRPG
	STREET FIGHTER III W IMPACT	CAPCOM	6800日圓	FIG
	SPACE CHANNEL 5	SEGA	5800日圓	ETC
	烙印戰士	ASCII	6800日圓	ARPG
	★信長之野望 烈風傳	KOEI	9800日圓	SLG
	★CHRISTMAS SEAMAN～傳達心意的另一方法～	VIVARIUM	2800日圓	ETC
22日	PANZER FRONT	ASCII	6800日圓	SLG
	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	MEDIA WORKS	6800日圓	SLG
23日	■學級王山崎～山崎王國大紛爭？～	SEGA	4800日圓	ETC
	■GODZILLA GENERATIONS MAXIMUM IMPACT	SEGA	5800日圓	ACT
	■神機世界EVOLUTION 2遙遠的約定	STING	6800日圓	RPG
	RAINBOW COTTON	SUCCESS	5800日圓	ETC
	東京巴士指南	FORTY FIVE	5800日圓	SLG
	來玩職業棒球隊！	SEGA	5800日圓	SPT
	上海Dynasty	SUCCESS	4800日圓	TAB
	D之食桌2	WARP	6800日圓	ARPG
	BIO HAZARD 2 Value plus	CAPCOM	4800日圓	AVG
12月	■PUYO PUYO DA！FERTURING ELLENA SYSTEM	COMPILE	5800日圓	ACT
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	戰國TURB Fanfan I me Dunce-doublentendre	NEC INTERCHANNEL	價格未定	ETC
	READY 2 RUMBLE BOXING	SEGA	5800日圓	SPT
	爆裂無敵BANGAIOH	TREASURE	5800日圓	STG
	MERCURIUS PRETTY end of the century	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG

'99年

冬	Dee Dee Planet	SEGA	2800日圓	ACT
	SD飛龍之拳伝説EX	CULTUREBRAIN	4800日圓	FIG
'99年	AL GU LATE(暫稱)	拓洋興業	價格未定	SLG
今冬	■RING	角川書店	6800日圓	AVG
	平成麻雀莊	MICRONET	5800日圓	TAB
	TREASURE STRIKE	KID	5800日圓	ACT
	土偶戰紀~霸王~	VICTOR REALTIME	5800日圓	SLG
	聖靈機RAIBLADE	Winkysoft	價格未定	SRPG
	Super Runabout(暫名)	Climax	價格未定	RAC
	Sega GT Homologation Special	SEGA	價格未定	RAC

2000年

1月6日	■突擊！去吧去吧！TOY RANGER	SEGA	4800日圓	STG
	■花組對戰COLUMNS 2	SEGA	5800日圓	PUZ
1月13日	■READY 2 RUMBLE BOXING～揍他吧！搞笑MEGATON PUNCH！！～	SEGA	5800日圓	SPT
1月20日	★NFL2K	SEGA	5800日圓	SPT
1月27日	■CRAZY TAXI	SEGA	5800日圓	RAC
	■ROOMMANIA#203	SEGA	5800日圓	SLG
	■UNDERCOVER AD2025 Kei	PULSE INTERACTIVE	價格未定	AVG
	SENTIMENTAL GRAFFITI 2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	古拉雲之鳥籠KAPITEL 3「陷阱」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
1月	■七間秘館 戰慄之微笑	KOEI	6800日圓	AVG
	超鋼戰紀機械王	CAPCOM	5800日圓	FIG
2月3日	BIOHAZARD CODE：Veronica	CAPCOM	6800日圓	AVG
2月上旬	■平成麻雀莊	MICRONET	5800日圓	SLG
2月	■通訊對戰LOGIC BATTLE大雪戰	FORTY FIVE	價格未定	TAB
	職業麻雀 極D	ATHENA	價格未定	TAB
	WWW.SOCCER～參加者募集！～	HAPPY？	5800日圓	SLG
3月30日	古拉雲之鳥籠KAPITEL 4「邂逅」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
3月	The King Of Fighters 99(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
4月	TOP OF THE FORMULA	FUJICOM	價格未定	RAC
5月25日	古拉雲之鳥籠KAPITEL 5「贖罪」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
7月27日	古拉雲之鳥籠KAPITEL 6「戰慄」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
春	■熱門(NET)GOLF	SEGA	5800日圓	SPT
	電車GO！2高速編3000番台	TAITO	價格未定	SLG
	AERO DANCING F(暫名)	CRI	價格未定	SLG
	L.O.L.~LACK OF LOVE	ASCII	價格未定	RPG
	M-SR(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	特攝冒險活劇SUPER HERO烈傳	BANPRESTO	ARPG	
	SHENMU～莎木～一章 橫須賀	SEGA	6800日圓	FREE
	CARRIER	JALECO	5800日圓(暫定)	AVG
	機天烈少年(BOY)'S(暫稱)	SEGA	價格未定	ACT
	Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
	Jet Set Radio	SEGA	價格未定	ETC
	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
	大神一郎奮鬥記～櫻大戰歌謠SHOW《紅蜥蜴》	SEGA	價格未定	AVG
	櫻大戰	SEGA	價格未定	AVG
	櫻大戰2～求你別死去～	SEGA	價格未定	AVG
	櫻大戰3～巴里正在燃燒嗎～	SEGA	價格未定	AVG
	★NIBERUG之戒指	SUCCESS	價格未定	AVG
夏	■大相撲(暫稱)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	DARK EYES(暫稱)	NECSTIC	價格未定	RPG
2000年	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AAVG
	Rayman 2(暫稱)	Ubi SOFT	價格未定	ACT
	ECCO THE DOLPHIN(暫稱)	SEGA	價格未定	AVG
	超時空要塞MACROSS(暫稱)	翔泳社	價格未定	ACT
	THE TYPING OF THE DEAD～Keyboard Masters～	價格未定	ETC	
	夢幻之星 Online	價格未定	RPG	
發售日未定	METAL MAX(暫名)	ASCII	價格未定	RPG
	AERO DANCING SPECIAL DISC 轟隊長之秘密DISK	CRI	價格未定	ETC
	ETERNAL ARCADIA(暫名)	SEGA	價格未定	RPG
	超級機械人大戰α	BANPRESTO	價格未定	SLG
	RUNE CASTER	NOSIA	5800日圓	SLG
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	新格鬥術 飛龍之拳列伝	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	SNK VS. CAPCOM(暫稱)	CAPCOM	價格未定	FIG
	GOLEM中走失的孩子	CHRAMELPOT	價格未定	PUZ
	TRIP TRACK(暫稱)	CHRAMELPOT	價格未定	AVG
	GRANDIA II	GAME ARTS	價格未定	RPG
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	Warrz(暫稱)	SHOW WAY SYSTEM	價格未定	RPG
	SHENMU 第二彈(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
	CRACK 2(暫稱)	ZIKU	價格未定	SLG
	春風戰隊V FORCE 2～翼之他方～(暫稱)	VING	價格未定	SRPG
	DYNIMITE ROBO 2000(暫稱)	童	價格未定	ACT
	紫炎龍2(暫稱)	童	價格未定	STG
	Super 301 S Q(暫稱)	日本物產	價格未定	SLG
	U S TRACK CHAMP	日本物產	價格未定	RAC
	DIGITAL競馬新聞MY TRACKMAN 2	SHOEI SYSTEM	6800日圓(暫定)	SLG
	RENT-A-HERO No.1	SEGA	價格未定	ARPG
	Animaster	AKI	價格未定	SLG
	人生Game(暫稱)	TAKARA	價格未定	TAB
	ADVANCED大戰略DC	SEGA	價格未定	SLG
發售檢討中	NBA 2000(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT

NINTENDO 64

11月

26日	■PUYO PUYOON PARTY	COMPILE	5980日圓	ETC
	BEATLE ADVENTURE RACING	EASQUARE	6800日圓	RAC
27日	STAR TWINS	任天堂	6800日圓(暫定)	ACT
11月	JET FORCE GEMMINI(暫稱)	任天堂	6800日圓	ACT

12月

3日	■CUSTOM ROBOT	任天堂	6800日圓	SLG
	爆BOMBERMAN 2	HUDSON	6800日圓	ACT
10日	DONKEY KONG 64	任天堂	7800日圓	ACT
16日	大盜伍佑衛門 妖怪雙六	KONAMI	7800日圓	ACT
	惡魔城默示錄外傳～Legend of Cornaru～	KONAMI	7800日圓	ACT
17日	BIOHAZARD 2	CAPCOM	7800日圓	AVG
	MARIO PARTY 2(暫稱)	任天堂	5800日圓	TAB
	★武士FIGHTER	BOTTOM UP	6980日圓	FIG
24日	TOP GEAR RALLY 2	KEMCO	6980日圓	RAC
	ROBOT PON COT64七海之牛奶糖	HUDSON	6800日圓(暫定)	RPG
12月	CHORO Q64 2超級GRAND PRIX RACE	TAKARA	6800日圓	RAC
	忍者亂太郎CHALLENGE PUZZLE(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	PUZ

'99年

99年	64 WARS	HUDSON	價格未定	SLG
	TONIC TROUBLE	Ubi SOFT	價格未定	ACT

2000年

1月28日	■VIRTUAL摔角2～王道繼承～	ASUMIC ACE ENTERTAINMENT	6980日圓	SPT
1月	TOP GEAR HYPER BIKE	KEMCO	6980日圓	RAC
	SUPER MARIO RPG 2(暫稱)	任天堂	6800日圓	RPG
2月中旬	大刀(DAIKATANA)	KEMCO	6980日圓	ACT
3月	薩爾達傳說外傳(暫稱)	任天堂	6800日圓	ARPG
	星之卡比64(暫稱)	任天堂	6800日圓	ACT
4月	糸井重里之釣BASS NO.1決定版！	任天堂	價格未定	SPT
5月	MOTHER 3豬王之最期	任天堂	6800日圓	RPG
春	VIEW POINT 2064	SAMMY	7800日圓	STG

發售日未定

	■PERFECT DARK(暫稱)	任天堂	6800日圓	ACT
	■EXCITE BIKE 64(暫稱)	任天堂	5800日圓	RAC
	FLIGHT SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
	SURIC驅 RAJIC驅	任天堂	5800日圓	RAC
	On & Off Racing	imaginer	價格未定	RAC
	LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	ULTRA BASE BALL 64實名版(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	走吧！我的馬(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SLG
	SUPERMAN	TAITO	價格未定	ACT
	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	REVOLT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	RAC
	MINI RACERS(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
	麻雀	發售商未定	價格未定	TAB
	不思議迷宮系列第5彈！！64 浪人之思寧	CHUNSOFT	價格未定	ARPG
	CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	FIRE EMBLEM64(暫稱)	任天堂	價格未定	SRPG

NINTENDO 64 DD

12月

	巨人之DOSIN 1	經銷商未定	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST PAINT STUDIO	任天堂	價格未定	ETC

2000年2月以後

	F-ZERO X EXPANSION KIT	任天堂	價格未定	RAC
	SIMCITY 64	任天堂	價格未定	SLG
	MARIO ARTIST TALENT STUDIO	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST POLYGON STUDIO	任天堂	價格未定	ETC
2000年	■現代大戰略Ultimate War	經銷商未定	價格未定	SLG
	■日本PRO GOLF TOUR 64	經銷商未定	價格未定	SPT
發售日未定	井手洋介之麻雀塾	經銷商未定	價格未定	TAB
	薩爾達傳説64DD(暫稱)	任天堂	價格未定	ARPG
	CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	★華爾街(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	★SOUND MAKER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	★DT DD(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	★DD SEQUENCER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	★設計衛門(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC

遊戲發售時間表

NEO-GEO

12月

2日	■THE KING OF FIGHTERS '99(NEOGEO CD)	SNK	6800日圓	FIG

發售日未定

	餓狼MARK OF THE WOLVES	SNK	價格未定	FIG
	餓狼MARK OF THE WOLVES(NEOGEO CD)	SNK	價格未定	FIG

NEO-GEO POCKET

11月

25日	■機甲世紀UNITRON	SNK	3800日圓	SRPG
	■FASELE!	SNK	3800日圓	SRPG
	PACHINKO必勝GUIDE POCKET PARLOR	JAPAN WHISTING	3980日圓(暫定)	TAB

12月

16日	★去吧! 花札道場	DAINA	4800日圓	PUZ
22日	■頂上決戰 最強FIGHTERS SNK VS. CAPCOM(Dreamcast對應)	SNK	4300日圓	FIG
	■水木茂之妖怪寫真館	SNK	3800日圓	AVG
	■NEO · 21(對應無線)	SNK	3800日圓	TAB
	■PARTY MAIL	SNK	3200日圓	ETC
	■COOL BROADERS POCKET(對應Dreamcast)	UEP SYSTEM	價格未定	SPT

'99年

2000年

1月	■SNK GALS FIGHTERS	價格未定	FIG	
	■POCKET REVERSI	SUCCESS	價格未定	TAB
	目標!漢字王	SNK	價格未定	ETC
2月	■PACHINSLOT ARUZE王國POCKET AZTECA	ARUZE	價格未定	SLG
	■幕末浪漫 特別篇 月華之劍士～月中芳華、緩散月下～	SNK	價格未定	FIG
	PACHINKO必勝GUIDE POCKET PARLOR 2(暫名)	JAPAN WHISTING	價格未定	TAB
	仙魔大戰2000(暫稱)	SEGATOYS	價格未定	ACT
3月	■PACHINSLOT ARUZE王國POCKET WORD OF LIGHTS	ARUZE	價格未定	SLG
	■傳説之OGRE BATTLE外傳(暫稱)	SNK	價格未定	RPG
	■METAL SLUG 2nd Misson	SNK	價格未定	ACT
	★WORLD LEAGUE BASEBALL2000(暫稱)	SNK	價格未定	SPT

發售日未定

	■MAGICIAN LORD(暫稱)	SNK	價格未定	ACT
	■NEO · BACCARA(對應無線)	SNK	價格未定	TAB
	TOURNAMENT PROWRSTLING(暫稱)	SNK	價格未定	SPT
	KING OF FIGHTERS R-3(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	KOF ADVENTURE(暫稱、對應DREAMCAST)	SNK	價格未定	AVG
	POPEYE & PETTY CARTOON LAND(暫稱)	JAPAN VISTEC	價格未定	AVG
	DIGITAL PRIMATE(暫稱)	SNK	價格未定	RPG
	NBA HANGTIME(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
	NFL BLITZ(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
	ROCKMAN POCKET(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT
	卒業寫真(暫稱)	ADK	價格未定	SLG
	WORLD HEROES POCKET	ADK	價格未定	FIG
	對戰BILLIARD BREAK SHOT	ADK	價格未定	SPT
	★怒the RETURNS(暫稱)	SNK	價格未定	ACT

SUPER FAMICOM

12月

1日	PICLOS NP VOL.5(NINTENDO POWER專用)	任天堂	2000日圓	PUZ

發售日未定

	我的女神(暫稱)	KSS	10800日圓	AVG

SEGA SATURN

99年

	MONSTER MAKER神聖匕首	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG

發售日未定

	WORDS WORTH	elf	價格未定	RPG
	REQUIEM(暫稱)	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
	REAL SOUND 2～霧之音樂盒～	WARP	5800日圓	ETC

GAMEBOY

11月

19日	挑戰女流雀士GB～挑戰我們吧～	CULTURE BRIAN	3980日圓	TAB
21日	POCKETMONSTER金	任天堂	3800日圓	RPG
	POCKETMONSTER銀	任天堂	3800日圓	RPG

雖然曾經多次延期，《POCKET MONSTERS金、銀》終於發售了。不過由於台灣方面發生大地震，導致半導體的供應大幅減少，就連《POKEMON》的初回出貨量亦受到嚴重影響。到底會否重現兩三年前《TAMAGOCCHI》般的嚴重缺貨現象，弄到連家長們都要為子女去搶購呢？

25日	BEAT MANIA GB2 GOTCHA MIX	KONAMI	4300日圓	SLG
	筋肉番付GB～挑戰者是你	KONAMI	4500日圓	ACT
26日	■LITTLE MAGIC	ALTRON	3980日圓	ACT

12月

3日	麵包超人 不思議微笑相簿	PINO CHIO	4300日圓	不詳
	THE GREAT BATTLE POCKET	BANPRESTO	3980日圓	ACT
	SUPER CHINESE FIGHTER EX	CULTURE BRIAN	3900日圓	FIG
10日	■SUPER BOMBLISS DX	BPS	3980日圓	PUZ
	■GRAN DUEL	BOTTOM UP	4500日圓	TAB
	電車GO！2	CYBERFRONT	4200日圓	SLG
	SUPER BLACK BASS~REAL FIGHT~	STARFISH	4500日圓	SPT
	瑪莉工作室～CZAR FULGUR之妖精鍊金術士～	IMAGINER	4500日圓	RPG
	艾莉工作室～CZAR FULGUR之妖精鍊金術士～	IMAGINER	4500日圓	RPG
	瑪莉工作室～CZAR FULGUR之妖精鍊金術士～限定版	IMAGINER	7980日圓	RPG
	艾莉工作室～CZAR FULGUR之妖精鍊金術士～限定版	IMAGINER	7980日圓	RPG
	格鬥料理傳説BISTRO RECIPE～決鬥★BISTOGALM篇	BANPRESTO	3980日圓	RPG
16日	■倉庫番傳説～光與闇之國	J WING	4300日圓	PUZ
	森下卓八段監修 本格對戰將棋「步」	CULTURE BRAIN	3900日圓	TAB
	大盜伍佑衛門~妖怪道中鍋奉行	KONAMI	4500日圓	RPG
17日	■SWEET ANGEL	KOEI	3980日圓	SLG
	■POCKET COLOR BILLIARD	BOTTOM UP	3980日圓	SPT
	■POCKET COLOR麻雀	BOTTOM UP	3980日圓	TAB
	MONSTER FARM BATTLE CARD GB	TECMO	3980日圓	SLG
	爆走戰記METAL WALKER GB～鋼鐵之友情～	CAPCOM	4300日圓	RPG
	TOP GEAR POCKET2	KEMUKO	4200日圓	RAC
	突擊！PAPPARA隊	J WING	4500日圓	STG
	BOMBERMAN MAX光之勇者	HUDSON	3980日圓	ACT
	BOMBERMAN MAX闇之戰士	HUDSON	3980日圓	ACT
22日	■POCKET COLOR TRUMP	BOTTOM UP	3980日圓	TAB
	VS LEMMINGS	J WING	4500日圓(暫定)	PUZ
	PACHISLOT必勝GUIDE DATA之王	BOSS COMMUNICATION	4980日圓	SLG
	好孩子玩遊戲之道	KONAMI	4500日圓	AVG
23日	★荷里活PINBALL	STARFISH	3980日圓	TAB
24日	ROBOT PONKOTS月VERSION	HUDSON	3980日圓	RPG
中旬	■大家的將棋～初級編～	MTO	3980日圓	TAB
下旬	■POCKET職業摔角PERFECT STRIKER	J WING	3980日圓(暫定)	SPT
12月	白江七段之圍棋入門	CULTURE BRIAN	3200日圓	TAB

今冬

	DABISUTA牧場(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG

2000年

2000年1月1日	DAFEE DUCK滑滑滾滾大富豪(暫稱)	SUNSOFT	3980日圓	ACT
2000年1月27日	★HYPER OLYMPIC WINTER 2000	KONAMI	4500日圓	SPT
2000年1月28日	META FIGHT EX	SUNSOFT	3980日圓	ACT
2000年1月	■好朋友寵物SERIES 1可愛的蒼鼠(暫定)	M · T · O	3800日圓	SLG
	■JACK的大冒險～大魔王之逆襲～	imagineer	3980日圓	RPG
	FUNK THE 9 BALL	TAM	3980日圓	TAB
	B BIDAMAN爆外傳V FINAL MEGA TUNE	TAKARA	3980日圓	不詳
	語樂王TANGO！	J WING	3980日圓(暫定)	ETC
	SUPER MARIO BROS DX(NINTENDO POWER專用)	任天堂	價格未定	ACT
2000年2月10日	★F1 WORLD GRAND PRIX for GAMEBOYCOLOR II	KONAMI	4300日圓	RAC
2000年2月25日	本格花札GB	ASTRON	價格未定	TAB
2000年2月	薩爾達傳説 不可思議樹之果實 ～力之章～	任天堂	3800日圓	ARPG
	GO!GO!HITCHHIKE 2	J WING	4500日圓(暫定)	RAC
	METAMODE	KOEI	3980日圓(暫定)	RPG
2000年3月3日	BILLIARD CLUB	ASTRON	價格未定	SPT
2000年3月	POCKET COOKING	J WING	4800日圓(暫定)	SLG
	DUNGEON SAVIOR	J WING	4800日圓	RPG
	DINO BREEDER 4	J WING	4800日圓	SLG
	THE BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	RPG
2000年春	KLUSTAR	SPIKE	3980日圓	PUZ
	RPG創作室GB	ASCII	價格未定	ETC
	櫻大戰GB(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	AVG
	★真 · 女神轉生DEVIL CHILDREN「赤之書」	ATLUS	價格未定	RPG
	★真 · 女神轉生DEVIL CHILDREN「黑之書」	ATLUS	價格未定	RPG
2000年	■MELODY KID(暫稱)	EPOCH社	3980日圓	ACT
	MOOMIN之冒險	SUNSOFT	價格未定	ACT
	SPEEDY GONZARES(暫稱)	SUNSOFT	3980日圓	ACT

發售日未定

	CATWOMEN	KEMCO	3980日圓	ACT
	飛龍之拳COLLECTION GB	CULTURE BRAIN	3900日圓	ACT
	對局將棋極GB	ATHENA	價格未定	TAB
	JEALOUS伝説	CULTURE BRAIN	3900日圓	RPG
	SD飛龍之拳傳説GB REAL VERSION	CULTURE BRAIN	3900日圓	FIG
	DONKEYKONG LAND 2	任天堂	價格未定	ACT
	POCKEMON PICROSS	任天堂	價格未定	PUZ
	走吧！我的馬(暫稱)	CULTURE BRAIN	3900日圓	SLG
	STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC
	SUPER MARIO BROS DELUX	任天堂	價格未定	ACT
	薩爾達傳説 不可思議樹之果實～智慧之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	薩爾達傳説 不可思議樹之果實～勇氣之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	不思議之迷宮系列第6彈！風來的試練GB2(暫稱)	CHUN SOFT	價格未定	ARPG

Wonder Swan

11月

18日	■謎王pocket	BANDAI VISUAL	3800日圓	ETC
	KEIBA	BEC	3800日圓	SLG
	ARMORED UNIT	SAMMY	3800日圓	TAB
25日	TURNTABLIST-DJ BATTLE	BANDAI	3800日圓	ETC
	SIDE POCKET FOR WONDER SWAN	DATA EAST	3800日圓	SPT

12月

2日	■由KISS開始…～Seaside Serenade～	KID	4200日圓	AVG
	CARDCAPTOR櫻~櫻與不思議古羅咭	BANDAI	3800日圓	AVG
9日	■BUFFERS EVOLUTION	BANDAI	3800日圓	ACT
	爬地熊之GUNPEY	BANDAI	2980日圓	PUZ
	FEVER SANKYO公式柏青哥SIMULATION	BEC	3800日圓	TAB
	爬地熊之GUNPEY(連WS主機版)	BANDAI	7600日圓	PUZ
16日	KAPPA GAMES超傳奇CARD BATTLE「妖符魔界」菊地秀行(暫稱)	光文社	4200日圓(暫定)	TAB
	在哪裡都有倉鼠	BEC	2980日圓	SLG
22日	D's Garage 21公募遊戲 用種子引鳥	BANDAI	2980日圓	PUZ
29日	SD GUNDAM Episode 1(暫稱)	BANDAI	3600日圓	SLG
12月	DIGIMON ADVENTURE～ANOID TEIMA(暫稱)	BANDAI	價格未定	SLG
	卒業for Wonder Swan	BANDAI VISUAL	4200日圓	SLG

2000年

1月13日	★五子棋&蘋果棋登龍門	SAMMY	3800日圓	TAB
1月	柯仔的畫Logic	SUNSOFT	3800日圓	PUZ
	誕生for Wonder Swan	BANDAI VISUAL	4200日圓	SLG
2月3日	■WONDER BASS FISHING(暫稱)	BEC	3800日圓	SPT
2月10日	■超兄貴 ～男之魂札～(暫稱)	BANDAI	3980日圓	STG
2月下旬	★仙界傳～TV ANIMATION仙界傳封神演義～(暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳
2月	東京魔人學園 符咒封錄	ASMIK EARTH ENTERTAINMENT	價格未定	TAB
3月9日	■MARCROSS(暫稱)	RAYUP	3980日圓	AVG
3月16日	■WONDER TENNIS(暫稱)	BEC	3800日圓	SPT
3月30日	燃燒吧！職業棒球ROOKIES	JALECO	4200日圓	SPT
3月	■LANGRISSER MILLENIUM WS～The Last Century～	BANDAI	3980日圓	SRPG
	■TRUMP COLLECTION 2	BOTTOM UP	價格未定	TAB
	TETRIS for WonderSwan(暫稱)	BBS	價格未定	TAB
下旬	FLASH～約會之鐵人～(暫稱)	光文社	價格未定	AVG
春	POCKET FIGHTER	BANDAI	3800日圓	FIG
	MUSAPI之MIRACLE DEATH魔宮	ECOLE SOFTWARE	價格未定	ACT
2000年	黑瞳之諾亞for wonder swan(暫稱)	Gust	價格未定	RPG

發售日未定

	WING STORY～POMIT之羽～	HAL COPORATION	價格未定	SLG
	CLOCK TOWER(暫稱)	HUMAN	價格未定	AVG
	DECOTRA(暫稱)	HUMAN	價格未定	RAC
	職業摔角(暫稱)	HUMAN	價格未定	SPT
	CINDY'S CARAT	HEKISA	3800日圓	PUZ
	侍女和象棋(暫稱)	HEKISA	價格未定	TAB

完了訪問

為慶祝《龍神》電腦遊戲之推出，今期我們特地走訪了此遊戲之製作人員們，看看他們會否食人……
又，我們將會介紹一個極度慳錢的DC配件，順便訪問了兩個都算是資深玩家的物體……

當然，今集仍然有一大堆獨家片段、一大堆新作預告、一大堆秘技等內容啦！

互動遊戲誌由MULTIMARKETS Int`l Ltd.製作
逢隔周五於互動電視上影
如有意見，可電郵到 gamemag@netvigator.com



遊戲誌新人類發掘計劃

熱切歡迎你的參與

機壇明日之星，可能就是你

正在閱讀本刊的你，到底有沒有興趣加入遊戲雜誌這個行業呢？

為應付風起雲湧的遊戲事業，我們決定招募擁有無比意志的新人類加盟。

如果你對遊戲充滿熱誠，兼且覺得自己能力過人，就切勿錯過這個好機會了！

我們目前正聘請下列職位多名

(1) 見習編輯

(2) 電腦遊戲編輯

職位要求

(1) 對公司對工作有責任感，不怕捱更抵夜，對遊戲機及街機有一定認識，尤其熟悉RPG、SLG、AVG及FIG為佳，懂日語，文筆流暢；具雜誌或遊戲雜誌編輯經驗者優先

(2) 刻苦耐勞，有責任感，對日本電腦及家用遊戲有一定認識，懂日語，良好中文書寫能力，熟悉日本流行情報；具遊戲雜誌編輯經驗者優先

有意者請將個人履歷及申請職位，連同一份800-1000字的介紹或攻略稿件，寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌收」，信封面請註明應徵編輯，或將以上資料傳真到28662618；有問題可致電25278665向章小姐查詢。